



**ALTERATI**



# Índice

- ① PRÓLOGO
- ① INTRODUCCIÓN
- ① CONOCIENDO A LAS TRASTORNADAS
- ① CONOCIENDO A LOS TRASTORNOS
- ① PREPARANDO EL TERRENO
- ① ¡ACCIÓN!
- ① LA MAGIA DE LOS DETALLES



# PRÓLOGO

Si hace tan solo unos años me hubiesen dicho que estaría donde estoy ahora, no me lo hubiese creído. Demasiado utópico, demasiado bueno para ser cierto. Hasta entonces, dedicarme a las artes tan solo había sido una fantasía.

A día de hoy echo la vista atrás y no podría sentirme más afortunada. Quiero pensar que todo lo vivido, tanto lo bueno como lo no tan bueno, ha servido para sembrar el camino. Puede parecer exagerado, pero entrar en la carrera supuso un antes y un después en mi vida. Y es que resulta increíble la capacidad que tiene la mente para jugarle a una ma-las pasadas. Los años anteriores fueron un caldo de cultivo para desarrollar una dinámica de pensamiento que no me benefició demasiado. Ahora, sin embargo, me siento orgullosa de poder haber transformado todo aquello en un propósito mayor, en sentir la necesidad de concienciar sobre la salud mental por medio del arte.

Me enamoré verdaderamente de este mundo maravilloso, tan lleno de posibilidades, y así sigo hasta el día de hoy. Dedicarse a lo que a una le apasiona es un regalo y sé que pase lo que pase, habrá merecido la pena. Así que sí, esta es una historia con comienzo feliz, porque tan solo acaba de empezar.

*“La única forma de lidiar con un mundo sin sentido es inventar uno propio”* dijo en su día un tal William Gibson. Y no podría estar más de acuerdo. ¿Quién no ha sido dueña de un universo imposible, de mundos extraordinarios o de sueños tan intensos que podrían haber rozado la realidad? Contar historias está en nuestra naturaleza. Dentro de poco saldrá un nuevo estudio que demuestre la existencia del gen narrativo en el ser humano, seguro.

Ese es el camino que he decidido tomar. He querido mostrar una pequeña parte de un mundo ficticio no tan ficticio. Combinar los conceptos de salud mental y cyberpunk ha sido extremadamente interesante y es por eso que me quedo con ganas de más. Tengo mucho que aprender, y una sola vida por delante, o eso dicen. Alteratio es un proyecto personal que sigue en construcción. En próximas fases del desarrollo visual, trataré de añadir mayor variedad de trastornos y elementos, ampliando los límites de un universo que tiene mucho que contar.

Pero por ahora te dejo este pedacito de mi creación que he llevado a cabo con mucho cariño y con la ayuda de muchas personas increíbles. Espero que lo disfrutes.

**iAtención!  
Caza los unicornios**



En homenaje a la adaptación de Philip K.Dick a la gran pantalla, podrás encontrar unicornios de papel escondidos entre las obras mostradas en este artbook. Tal vez también descubras algún que otro mensaje camuflado...

# CONOCIENDO A LAS TRASTORNADAS



# Anya

Este personaje representa gran parte del dolor por el que pasan aquellas personas atrapadas en sus propias mentes, víctimas de sus exigencias y altamente influenciadas por el entorno. Se trata de una estudiante obsesionada con el éxito y el físico como medio para alcanzarlo. Tal es su deseo de cumplir con los estándares de belleza del momento que recurre a la cirugía cibernética a través de implantes y sustracciones corporales a cambio de grandes deudas.

Psicológicamente coincide con el arquetipo del Creador. Es creativa y perfeccionista, virtudes que se ven saboteadas por miedo a no ser excepcional. Nunca nada es suficiente.

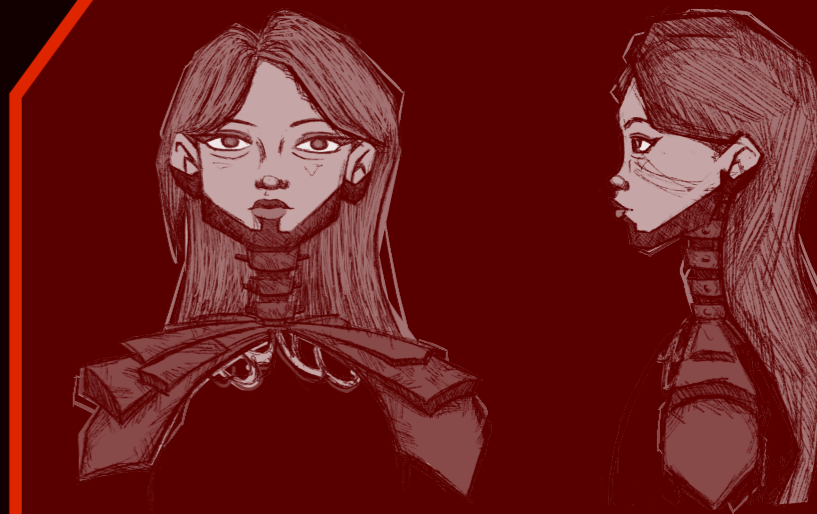
Aunque el diseño original ha evolucionado considerablemente hasta obtener el definitivo, siempre se ha tenido en mente la representación de un concepto estilizado que al mismo tiempo evoque debilidad. En este caso ha sido esencial la aplicación de los complementarios rojo (lo carnal, el cuerpo, la sangre) y verde (toxicidad, artificialidad).



## CINTA MÉTRICA

Anya siempre lleva consigo una cinta métrica, tanto para medirse a sí misma como para defenderse.

Sujeto 4n0r3x14



# Moodboard Anya

Frankenweenie  
Aspecto demacrado de Niña Extraña

Lulu, El Quinto Elemento  
Las vendas recuerdan a costillas

Construcción anatómica  
Ghost in the Shell

Ilustración de Sorayama.  
Representación erótica de robot femenino.  
Representación de la mujer como objeto y la presión social.

Marie, robot de Metrópolis

Armadura de costillas artificiales

Chica joven demacrada y cansada.

Vómito de ácido verde a modo de bilis, ya que al no comer es lo único que tiene en el estómago. Modificaciones biomédicas.  
Tal vez estuvo en tal estado físico que le temieron que interviniera o bien ella misma decidió hacerlo para modificar su apariencia.

Interesantes los motivos naturales propios de la porcelana como analogía a la fragilidad de un cuerpo esquelético.

Cuerpo hiperbolizado según los estándares de belleza modernos. Expresión corporal deteriorada.

Referencia al esqueleto en complementos

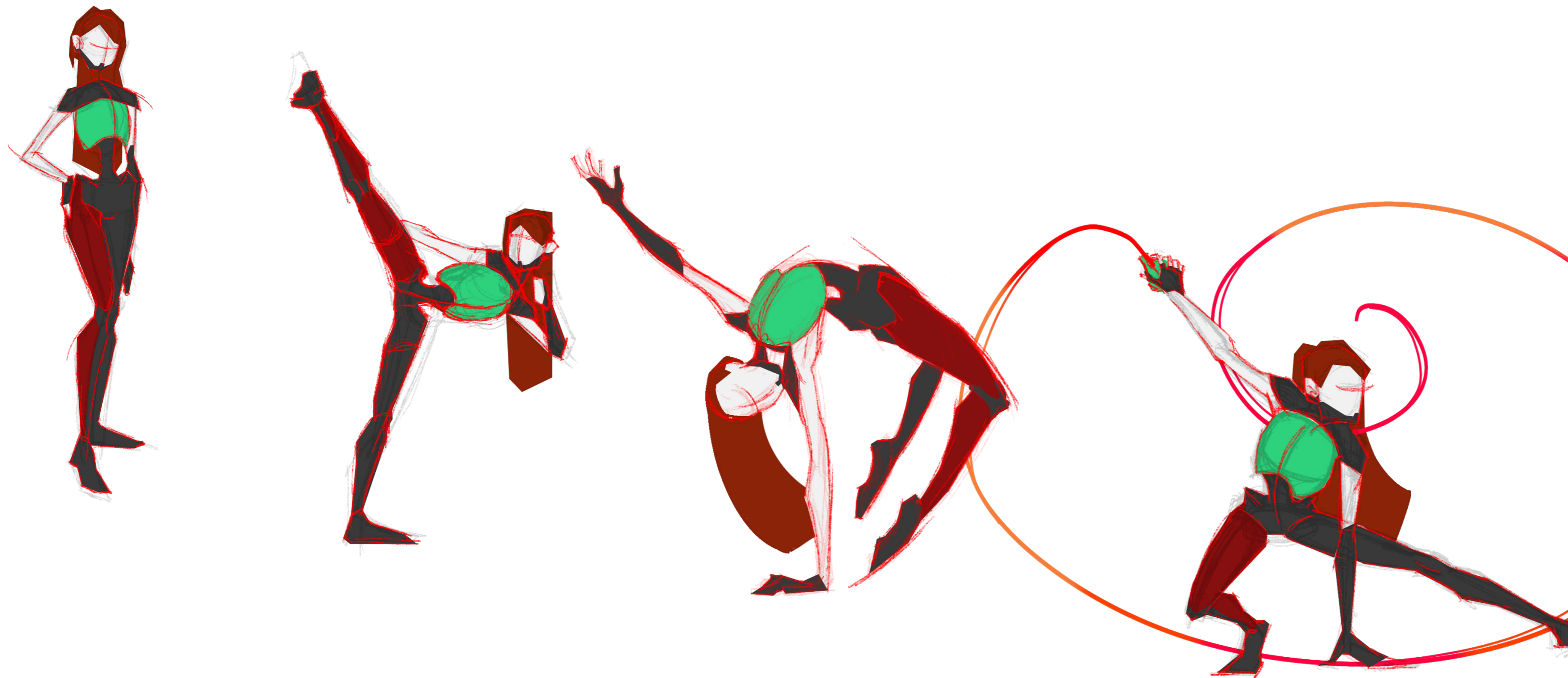
Esqueleto simbiótico

Restos tras el ataque

Relación con lo carnal

Modo de ataque





## ANYA

Edad - 20

Ocupación - Estudiante

### Habilidades

- ⦿ Los laxantes que consume son transformados por su organismo en vómito ácido como sistema de defensa
- ⦿ Lanzamiento de huesos
- ⦿ Fuerza de voluntad desmesurada
- ⦿ Cinta métrica como látigo

### Debilidades

- ⦿ Carece de fuerza física
- ⦿ Desmayos frecuentes
- ⦿ Episodios de estrés y ansiedad
- ⦿ Hipersensible a bajas temperaturas

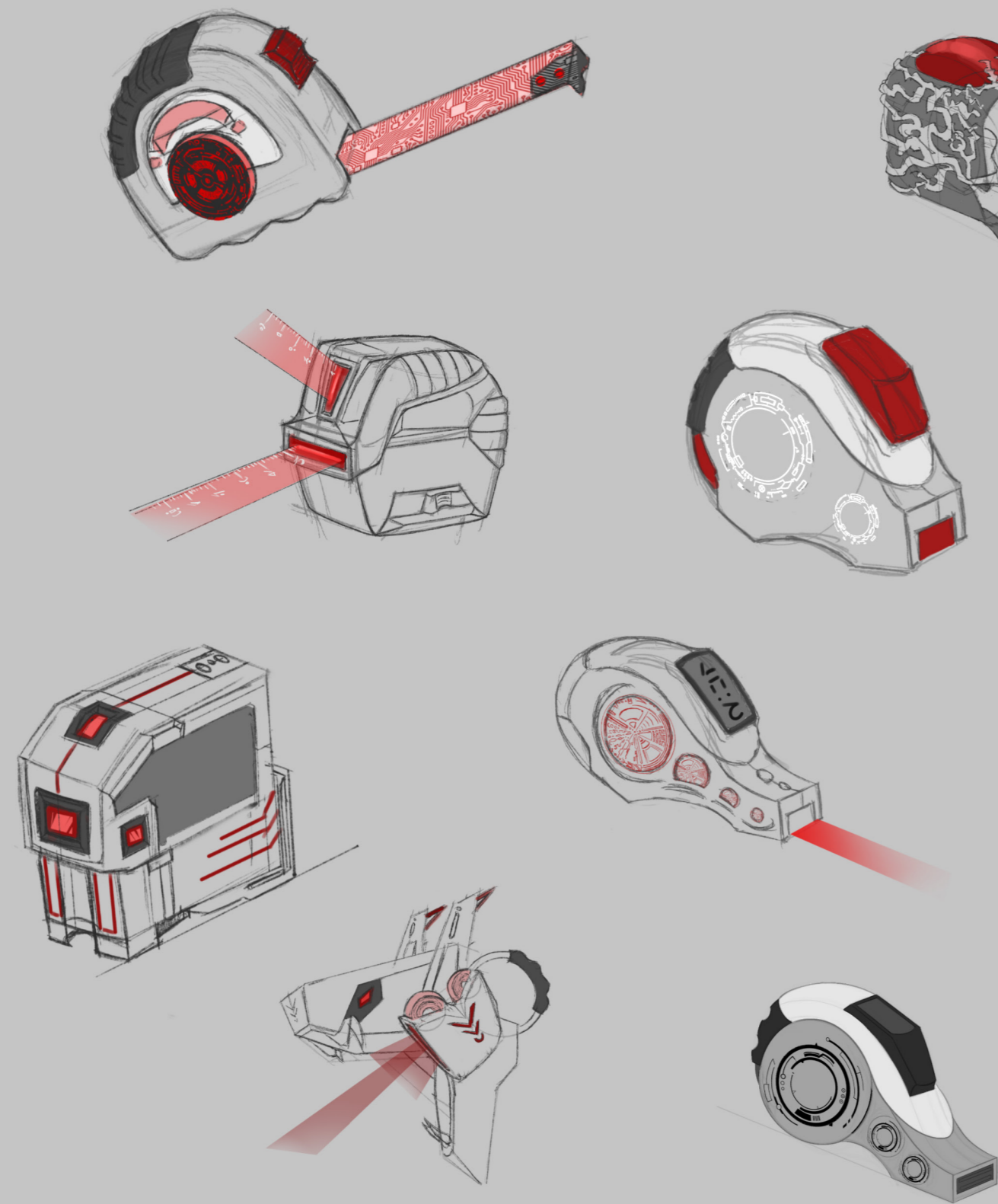
Arquetipo Primario: Creador

Arquetipo Secundario: Gobernante

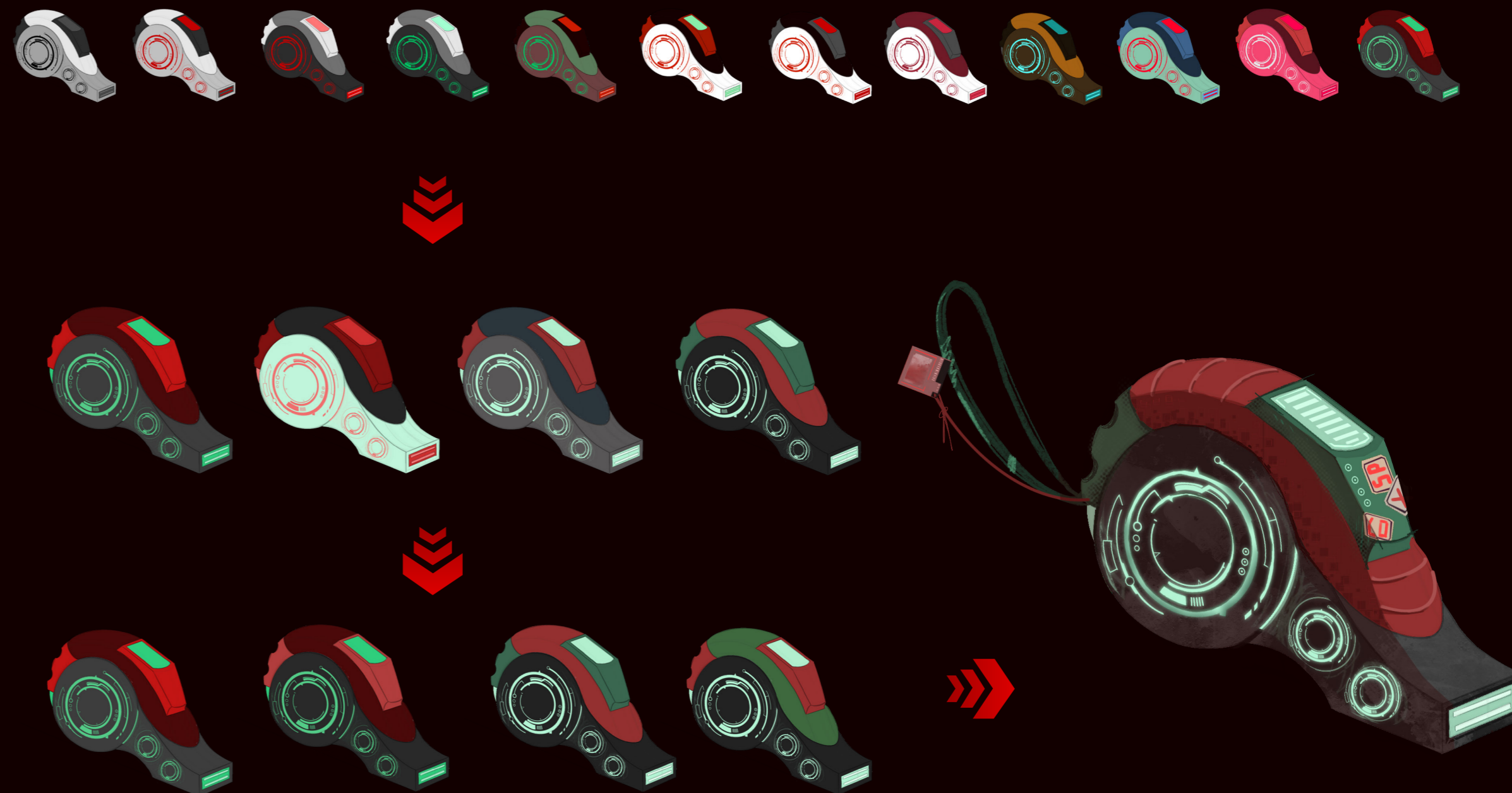




# Construyendo la cinta métrica



Por supuesto, todo diseño ha de pasar por una fase de experimentación. En este caso fueron candidatos objetos como un pastillero con laxantes, armas con forma de hueso o incluso un látigo para que quedase clara la relación de Anya con su trastorno y la prioridad que su obsesión por el físico supone. Finalmente surgió la idea de la cinta métrica láser, que cumplía tanto con este objetivo como con el de cubrir la función de herramienta de ataque de forma sofisticada.

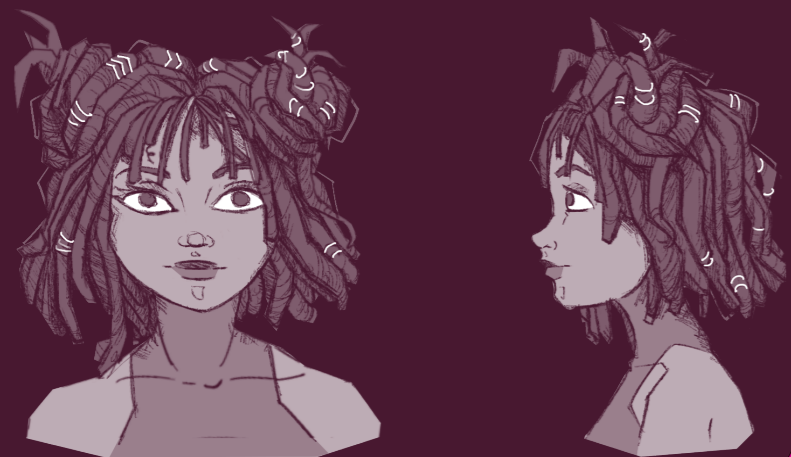


# Bianca

Esta chica es un portento intelectual, una renegada cuya familia pertenece a las altas esferas. Destaca especialmente en el campo de la informática y los videojuegos. Los habitantes de los suburbios saben a quién llamar cuando es necesario algún que otro hackeo del sistema.

Es emocionalmente inestable e impredecible. La figura del explorador es su arquetipo más representativo. Vive en busca de nuevas experiencias y emociones y teme conformarse o estancarse, por lo que le resulta complicado asumir grandes responsabilidades.

Sujeto B1P0L4R



Máscara estabilizadora en momentos maniacodepresivos



Rastas cableadas



PATINES

En lugar de pies, Bianca tiene diferentes prótesis removibles, siendo su favorita estos patines. En episodios de crisis, suponen su principal vía de escape.



# Moodboard Bianca

Cada mitad de la cara puede representar un estado o emoción

o puede girarla

Similitud con Dr Jekyll y Mr Hyde. Interesante paleta



Propia cobarda / aspecto caótico



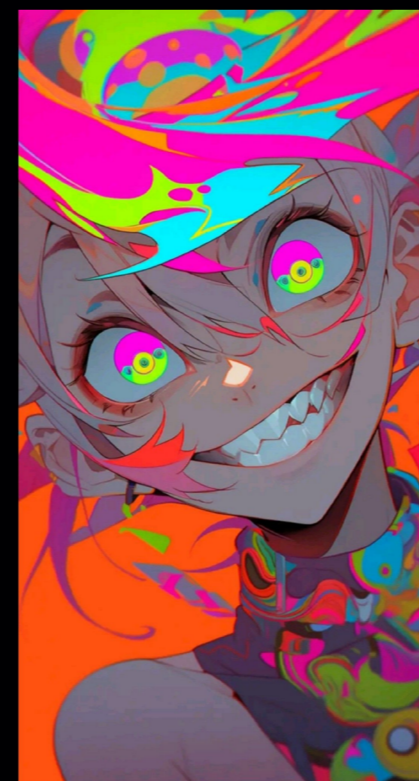
Doble entidad. Fusión de dos estados de ánimo.



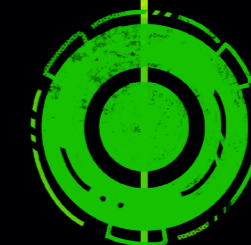
Separación color pelo / Interesante recurso

Rapunzel

Expresión corporal que refleja un carácter cambiante



Me gusta:  
- Paleta color  
- Expresión facial  
- Pincelada vertical  
- Estilo general



## BIANCA

Edad - 21

Ocupación - Hacker clandestina

### Habilidades

- ⦿ Deportista (especialmente patinando)
- ⦿ Superdotada
- ⦿ Experta en informática

### Debilidades

- ⦿ Su trastorno la posee
- ⦿ Emocionalmente inestable: extremos
- ⦿ Alucinaciones
- ⦿ Se niega a tomar medicación

Arquetipo Primario: Explorador

Arquetipo Secundario: Mago

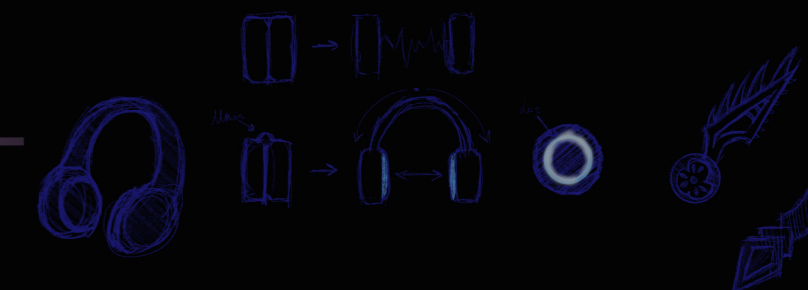




### Primeros diseños

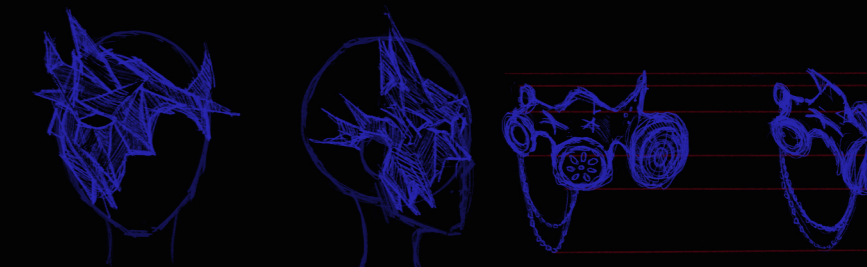
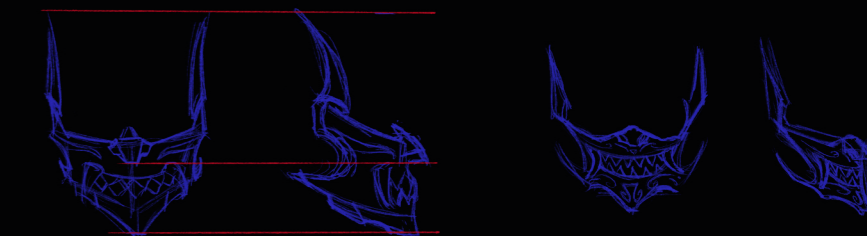
Se busca una apariencia alocada pero estilizada.

Antes de realizar cualquier tipo de diseño o boceto, esta era más o menos la idea mental que tenía para Anya.  
¡Menudo cambio!



### Pruebas de color

Mejor los complementarios rosa y verde como base.

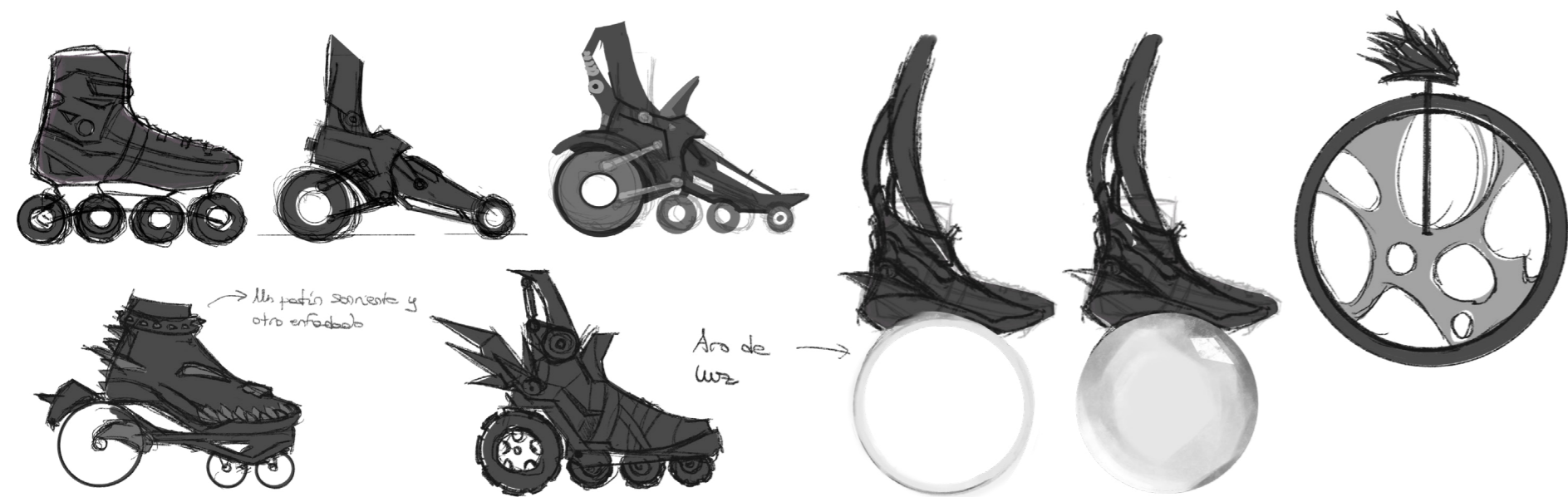


### Paleta final

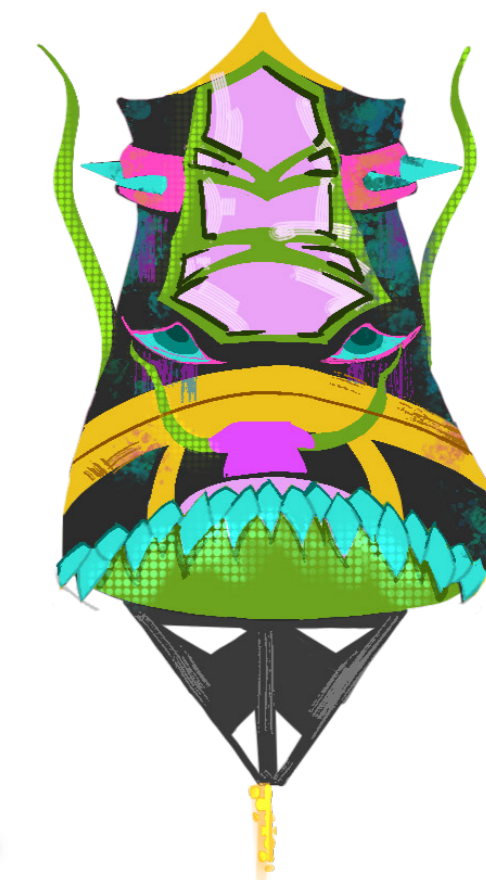
Tras consultarlo con los expertos, se realizan algunos cambios et.. Voilà! Aquí está el line art con las tintas planas.



Pequeña muestra de la lluvia de ideas para la máscara estabilizadora de emociones y el pelo. Este último puede ser también una herramienta de recarga después de toda la energía consumida (o para ejercer como almacenamiento de información si fuese necesario) así que unas rastas con terminación en USB no le irán nada mal.



# Patines con doble personalidad



# Dep

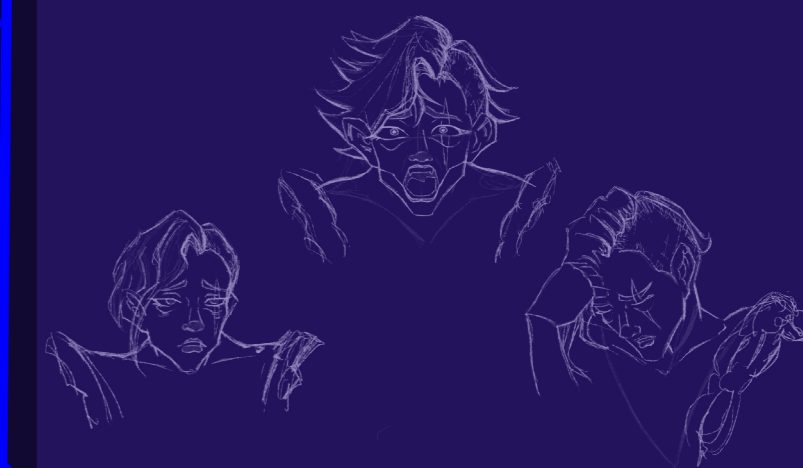
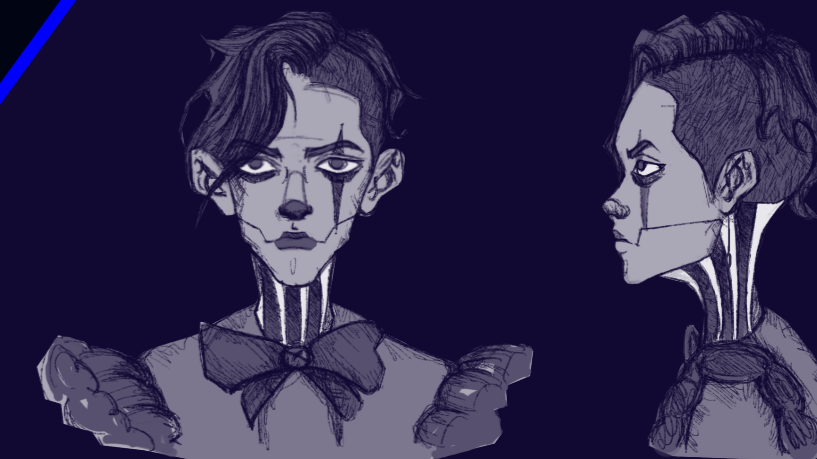
Dexter Percival (Dep para los amigos) es un joven que ha perdido la ilusión por vivir. Antes de ser abandonado por sus padres, era un muchacho alegre que soñaba con convertirse en cómico por el simple placer de hacer reír. Ahora, sin embargo, trabaja como un humilde payaso a cambio de una miseria. Utiliza el maquillaje de su oficio para ocultar marcas de autolesiones y regala globos un tanto sospechosos.

A pesar de su deprimente visión de la vida, Dep es altamente empático y bondadoso, siempre dispuesto a agradar a los demás por muy roto que esté por dentro. Su actitud se asemeja bastante a la figura del bufón, lo cual le impide mostrar su verdadero mundo interior al utilizar el humor como escudo protector.



## GLOBOS

Los globos que nuestro deprimido payaso regala por las calles dejan escapar un terrible llanto cada vez que son explotados.



# Moodboard Dep

Similitud con personajes  
dedicados al entretenimiento  
con desórdenes emocionales

Representación de  
las heridas emocionales

Pijama a rayas

Carácter pesimista  
Emo



Jones Fríos

Podría ser  
un payaso  
frustrado

Vacío interior

Motivación 0

Expresión corporal  
desanimada







## DEP

Edad - 24

Ocupación - Payaso

### Habilidades

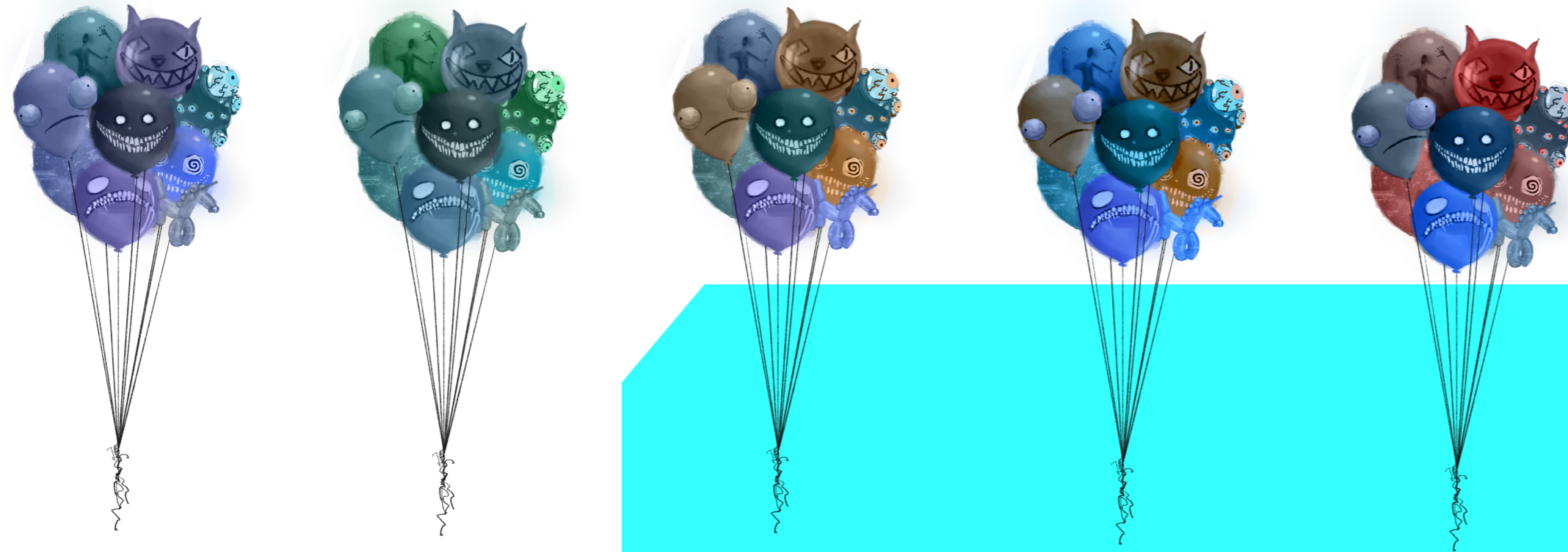
- ⦿ Paciente y maduro
- ⦿ Bromear y entretener (humor negro)
- ⦿ Al pinchar alguno de sus globos, sue-  
na un llanto terrible que espanta a sus  
agresores
- ⦿ Empático

### Debilidades

- ⦿ Agorafobia
- ⦿ Pesimista
- ⦿ Desmotivación
- ⦿ Miedo a mostrar su verdadero yo

Arquetipo Primario: Bufón

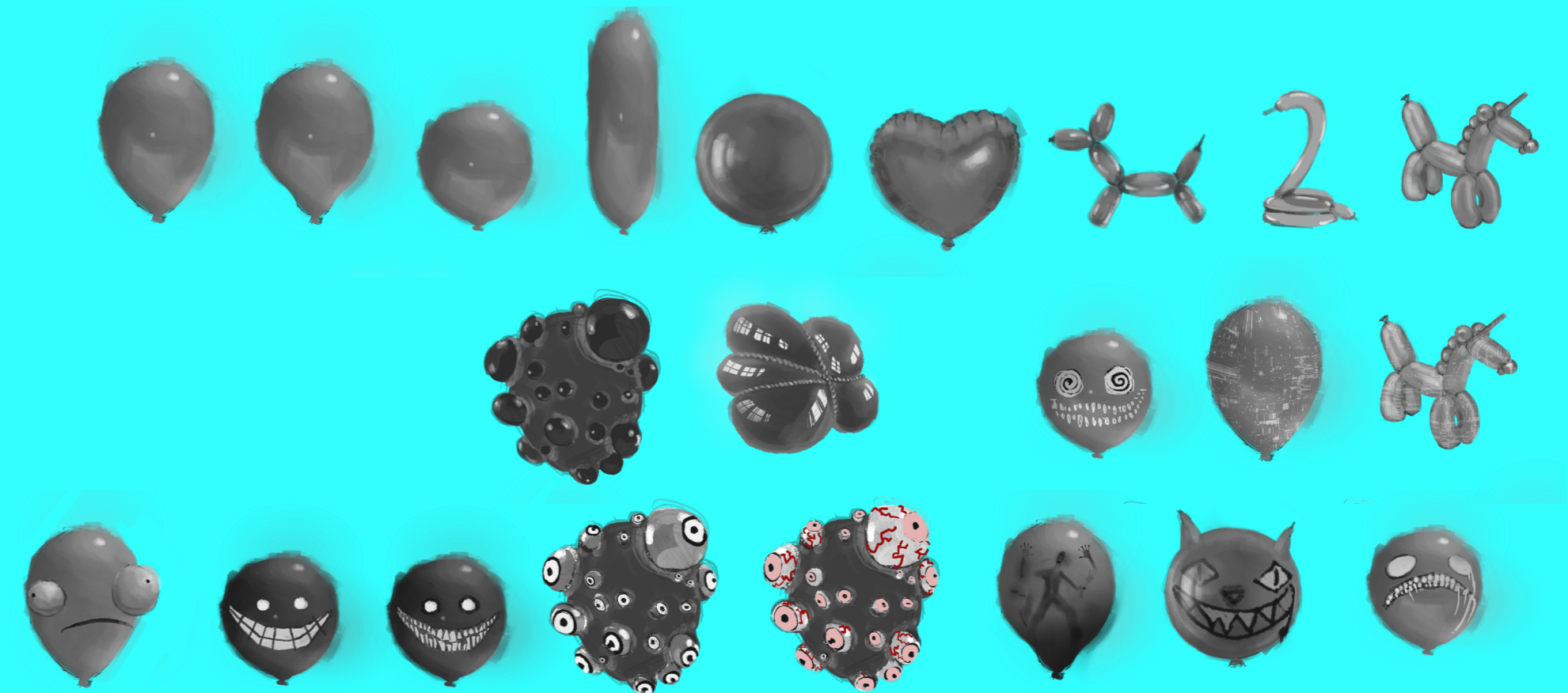
Arquetipo Secundario: Protector

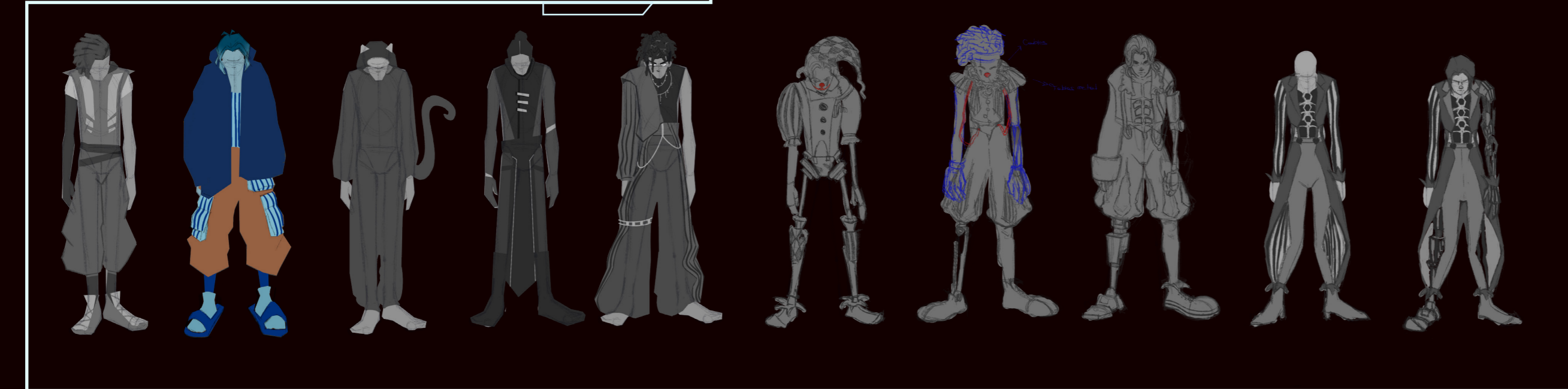
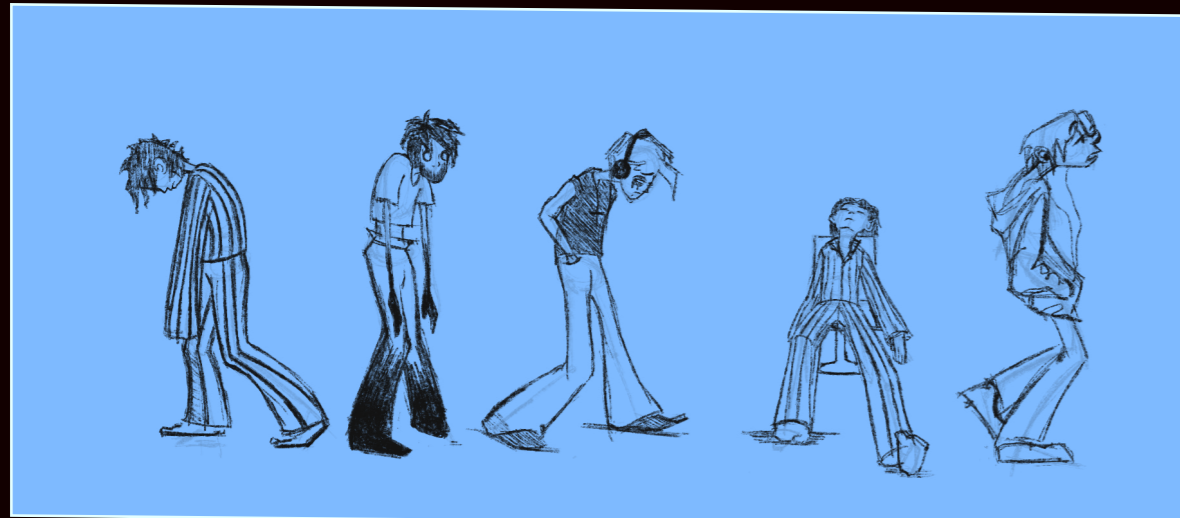


# Los globos gritones

Estos nos son unos globos cualesquiera. Se trata de la principal herramienta de nuestro pobre payaso para defenderse de cualquier amenaza. Tal vez algún trastorno se encuentre al acecho, quién sabe. Basta con pinchar uno de ellos para que un grito de histeria y tristeza inunde el lugar. En función de su expresión, la delicatessen sonora será diferente: llanto con lágrimas, grito de frustración, melancolía y balbuceos... La cosa es generar tal grado de sonido que quienquiera que lo oiga salga despavorido/a. Si esto no sucede, es muy probable que se acabe contagiando de esta tristeza y desmotivación desmesuradas.

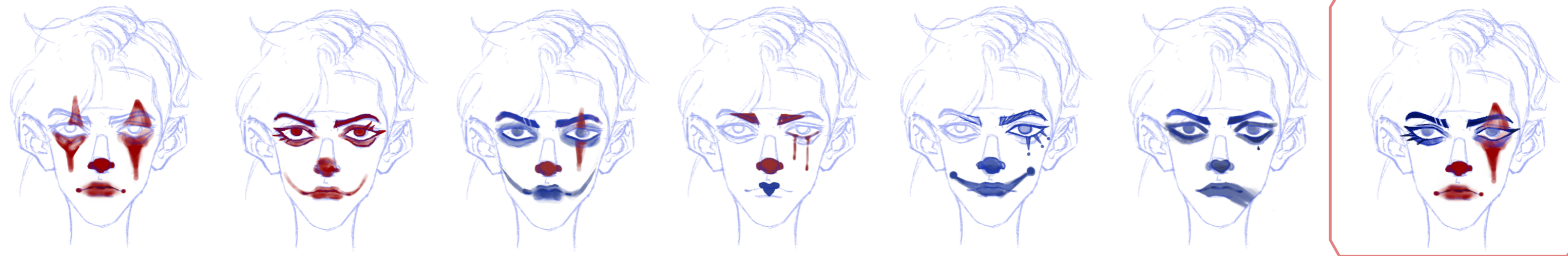
Para llegar al arte final del prop se han realizado diferentes prototipos de globo. Partiendo de formas simples, se ha estudiado el comportamiento de la luz. En este caso ha sido esencial incluir expresiones faciales para incorporar ese efecto inquietante y misterioso.





Desarrollando a Dep





Variaciones de paleta y maquillaje.

# CONOCIENDO A LOS TRASTORNOS



# Moodboard Trastornos

## Formas simples

→ Apariencia inocente y juguetona

→ Flotantes

→ Variedad de formas

Síntesis cara: ojos

→ Idea manta para Dep

Adorabilidad en general

## Formas simples + concretas

→ Malvado

Me gusta la silueta

Buena síntesis de lo que busco

Aspecto técnico, pero sigue siendo cute

## Formas complejas

+ Tamaño

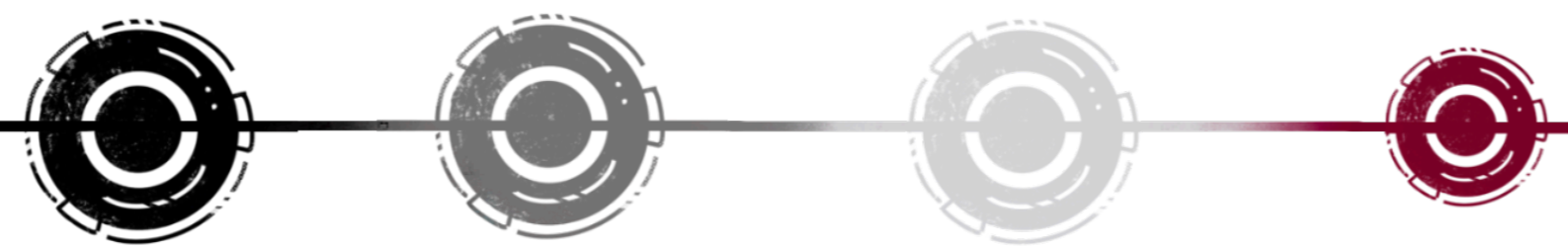
Agrupación agobiante

→ Volátil

→ Tons oscuros. Destacar los ojos.

→ Textura pegajosa

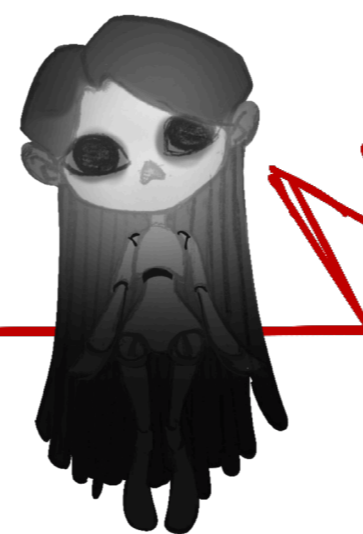
Expresión malvada.





# Anorexia

La intención con la personificación de este trastorno es transmitir toxicidad y manipulación emocional, al tiempo que fragilidad y un toque ligeramente macabro. Se experimentó con diferentes morfologías y estilos, siempre teniendo en cuenta el deterioro físico y aspecto mortuario característicos de la anorexia. También era importante representar los mensajes procedentes de la industria estética, evocando una figura artificial calificada como perfecta. Una suerte de esqueleto vaporoso con cuerpo de muñeca fue el resultado final. La versión durmiente del mismo sería, por tanto, una muñeca de aspecto inofensivo pero misterioso, y la creciente de aspecto más aterrador y sospechoso.





Este trastorno no solamente da guerra a nivel mental, también en el ámbito artístico. Ha sido el que más bocetos ha pedido para definirse por fin.

Aquí te muestro el análisis de algunos de ellos:



1  
Cabello flotante y ojos rojos. Aunque acompaña a su víctima sin descanso, procura mantenerse cerca de los espejos para manifestarse cuando menos lo esperes.

2  
Esta niña no nos engaña. Su apariencia y vestimenta infantil dejan mucho que desear. Pero eso sí, es experta en el arte de la tentación.

3  
Una versión de la anorexia completamente demacrada. Se va cayendo a trozos, pero esto no le quita la sonrisa perversa, sino que aumenta el temor que provoca.

4  
Influencia estilística de Tim Burton, uno de los grandes a la hora de representar criaturas monstruosas o psicológicamente inquietantes. El estampado de rayas verticales tan característico puede ayudar a generar una sensación todavía más intensa de altura y delgadez.

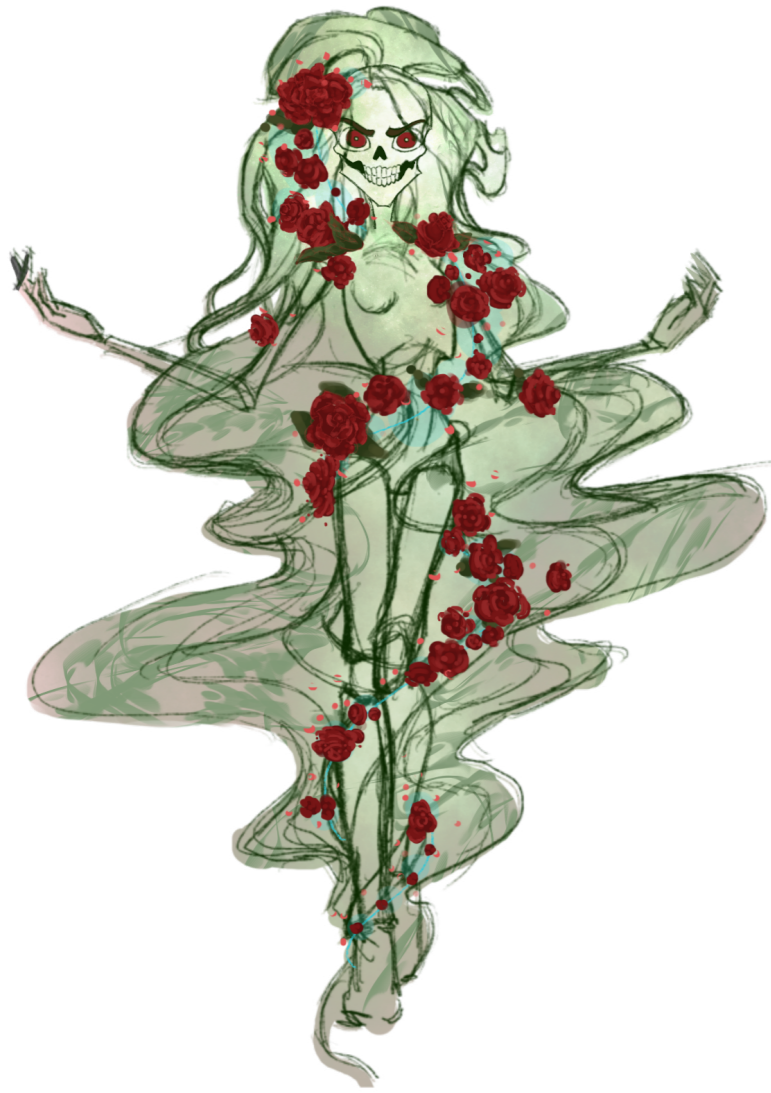
5  
Un claro guiño a La Otra Madre de *Los Mundos de Coraline*. Cráneo de morfología cónica y extremidades casi tan puntiagudas como agujas.

6  
Una muñeca un tanto peculiar. Muestra un rostro inexpresivo, de mirada vacía que, a cambio de un físico débil e incompleto, invita a la víctima a formar parte de un mundo disfrazado de felicidad, pero falto de vida un vez este se destapa.

7  
Honestamente, este diseño parece un zombie (no precisamente mi intención) pero plantea consideraciones interesantes. Basada en el personaje de Miércoles de *La Familia Adams*.

8  
Aunque le falta definición, este concepto se va acercando un poco más al objetivo.

9  
A partir de este boceto se puede trabajar. Aspecto esquelético y débil, pero psicológicamente fuerte para vender el trastorno como un producto beneficioso y satisfactorio. Cabello flotante y ondulado para dar mayor dinamismo y ofrecer una figura fácilmente identificable con la estructura ósea de las manos. Sonrisa y ojos grandes como rasgo macabro

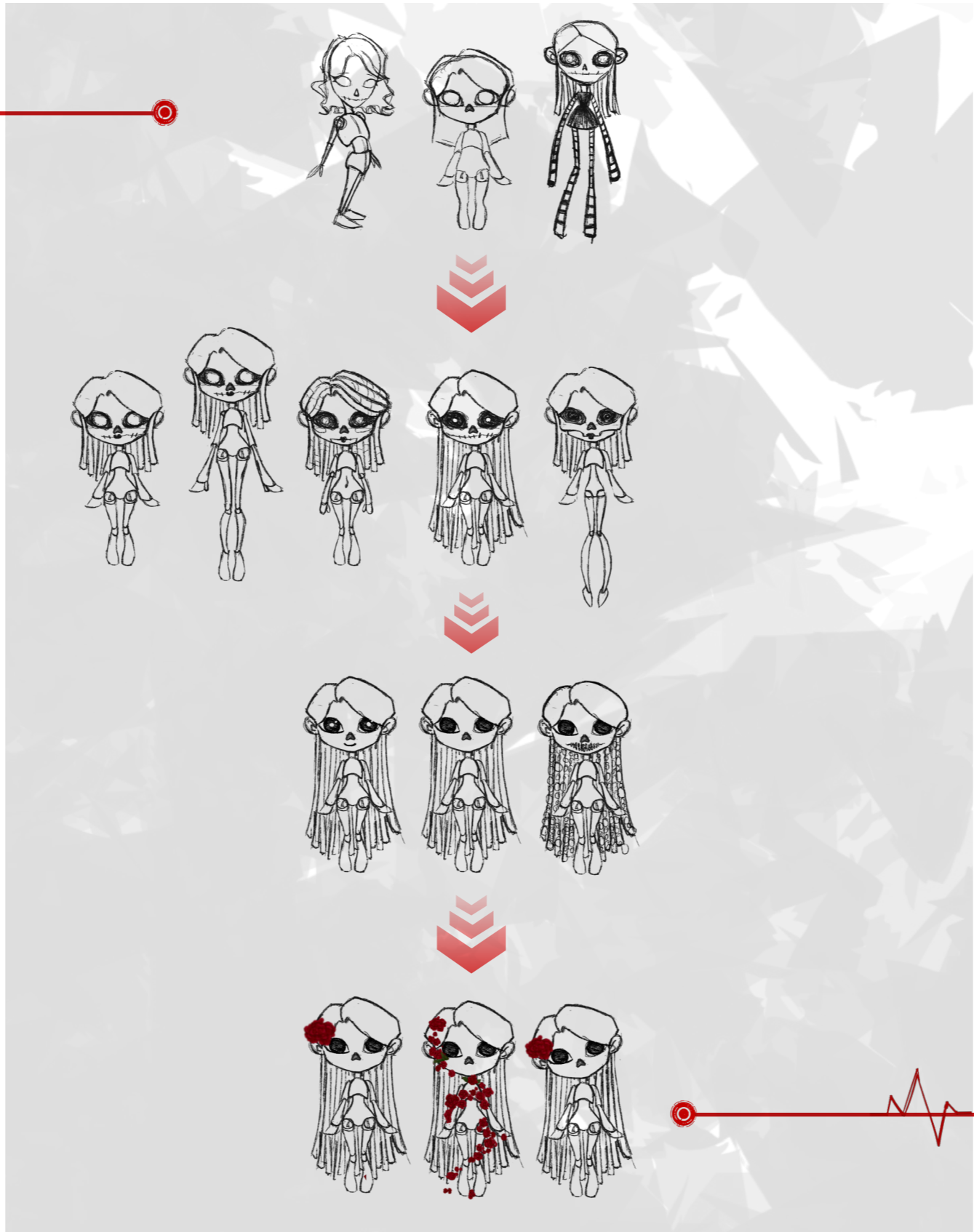


Experimentando un poco con detalles y color.

# Mini-Trastorno

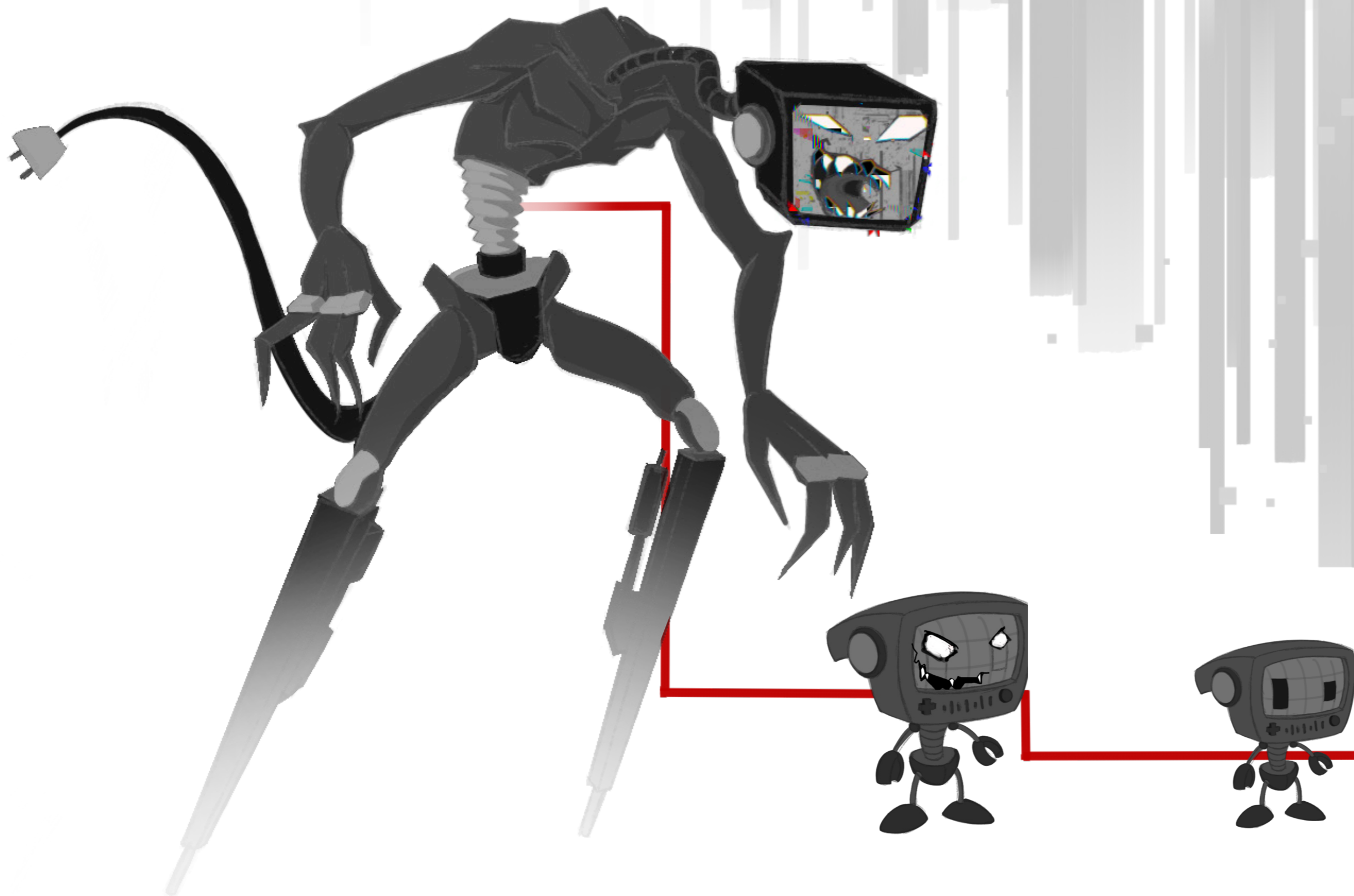


Basquiat



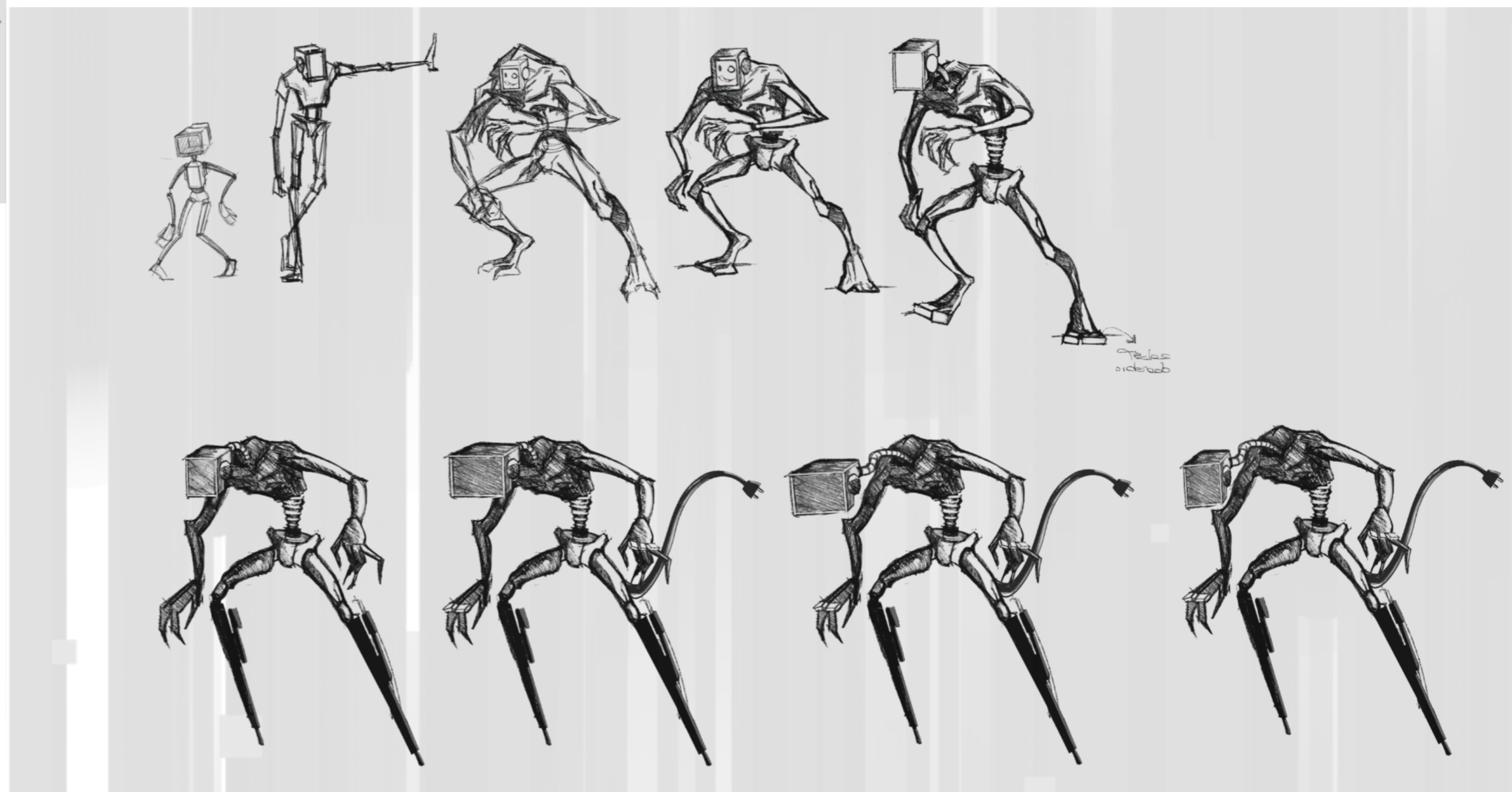
# Trastorno Bipolar

En Alteratio, un mismo trastorno toma diferentes apariencias en función de quien lo padezca, mostrando así el vínculo personal con su víctima. En este caso y teniendo en cuenta la naturaleza del mismo, había que encontrar la forma de representar la dualidad del trastorno. El contraste entre los episodios maníacos y los depresivos, a modo de simplificación. Aunque en un principio el concepto de un monstruo de dos cabezas parecía la idea más adecuada, aprovechamos el interés de Bianca por el mundo digital para crear un ser con cabeza de computadora. De esta forma, los cambios de humor serían fácilmente reflejables en la pantalla con expresiones cambiantes. La versión durmiente recuerda a un niño amigable e inocente, siendo la posterior evolución claramente más traviesa y cuestionable.





Sería comprensible elegir una representación que mostrase la dualidad del trastorno. Un bichejo de dos cabezas parece lo más adecuado. ¿Pero es eso lo que realmente queremos? Que yo sepa, ningún problema mental se ajusta a lo “adecuado”. He tratado de hacer evolucionar esta idea preconcebida y, como he comentado anteriormente, relacionar el concepto con el mundo de Bianca.



Más andrógino y menos identificable.

De nuevo, se manifiestan las influencias Timburtianas. Un conejo y un oso de peluche que se transforman en... esto.

Parece un bufón de circo que se haya cansado de ver el mundo. Tal vez por eso lleve los ojos colgando del cinturón.

Bianca lleva un tatuaje de serpiente. Tal vez pueda significar algo más.

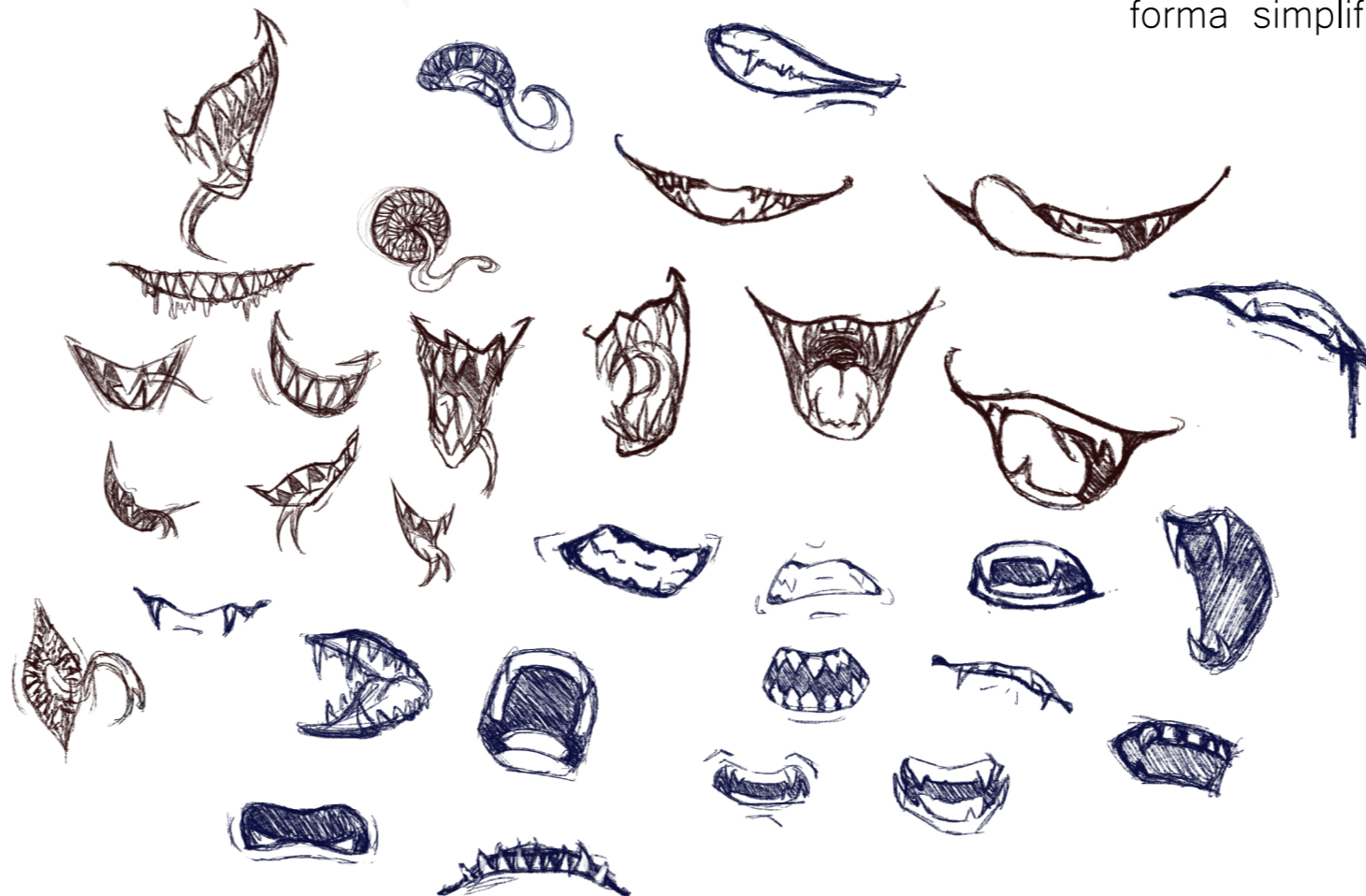
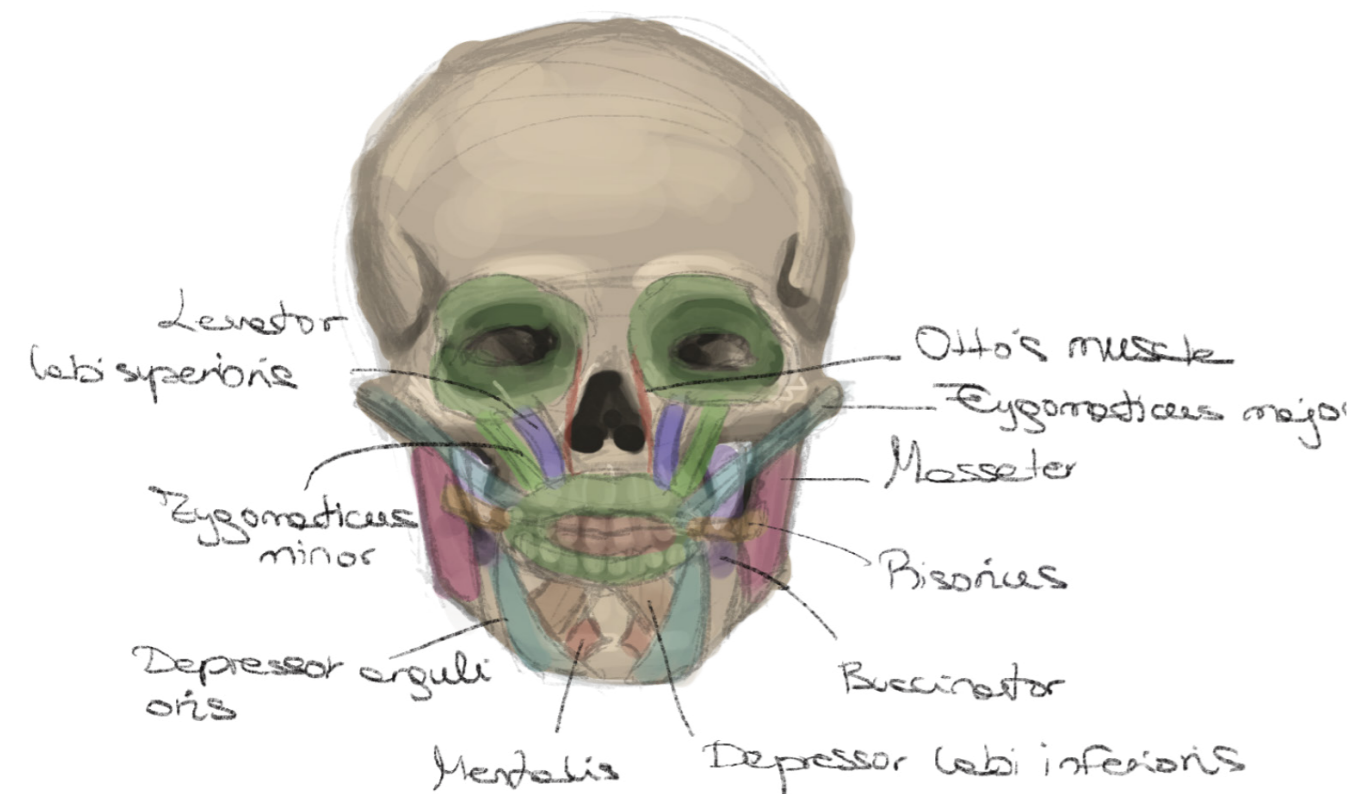
Estilo gemelas de *El Resplandor*, pero en versión siamesa, más de una boca y de un par de ojos.

Una computadora de morfología más o menos humana. Los cambios en el estado de ánimo se sintonizan como si de una televisión se tratase.

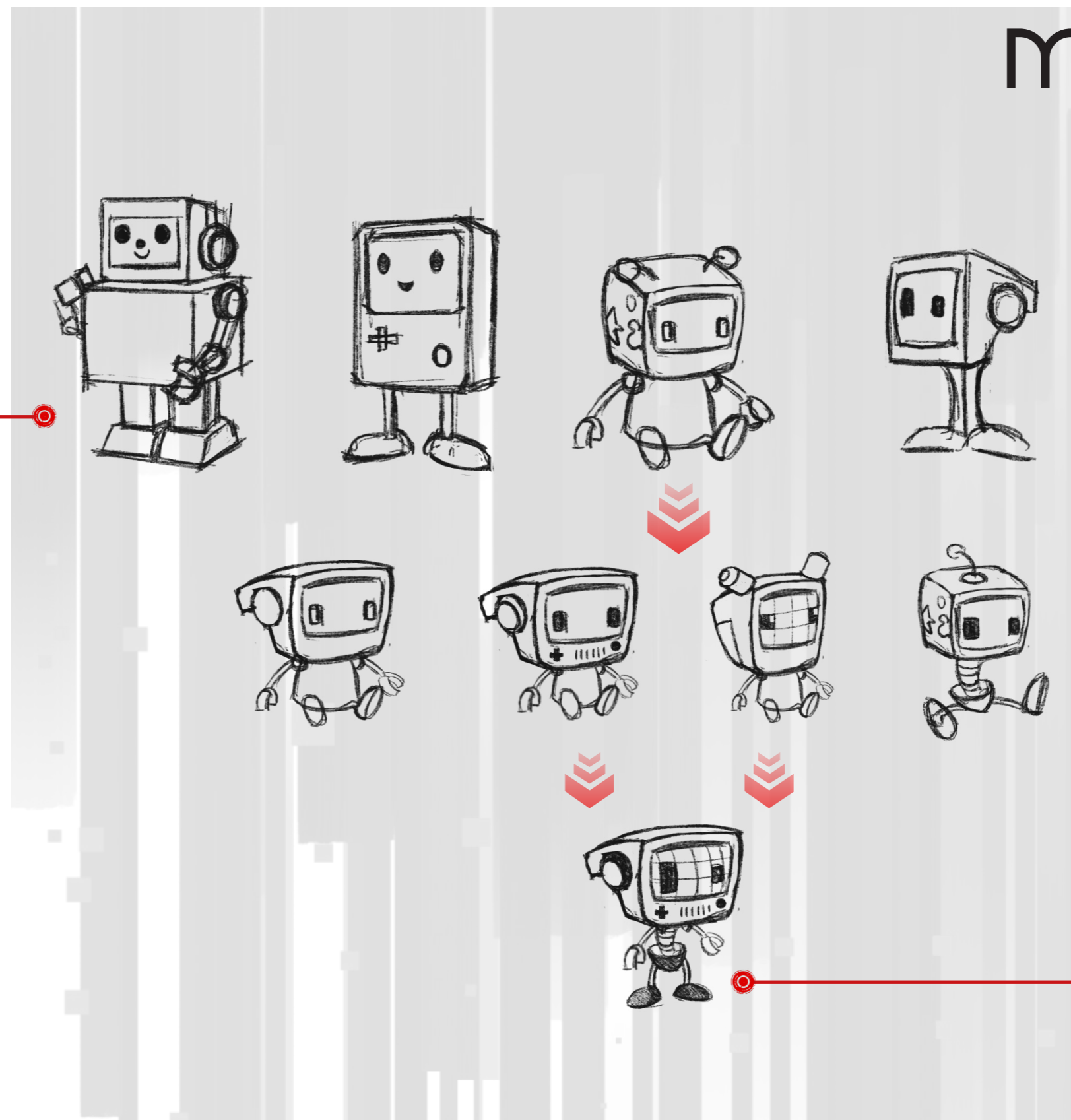
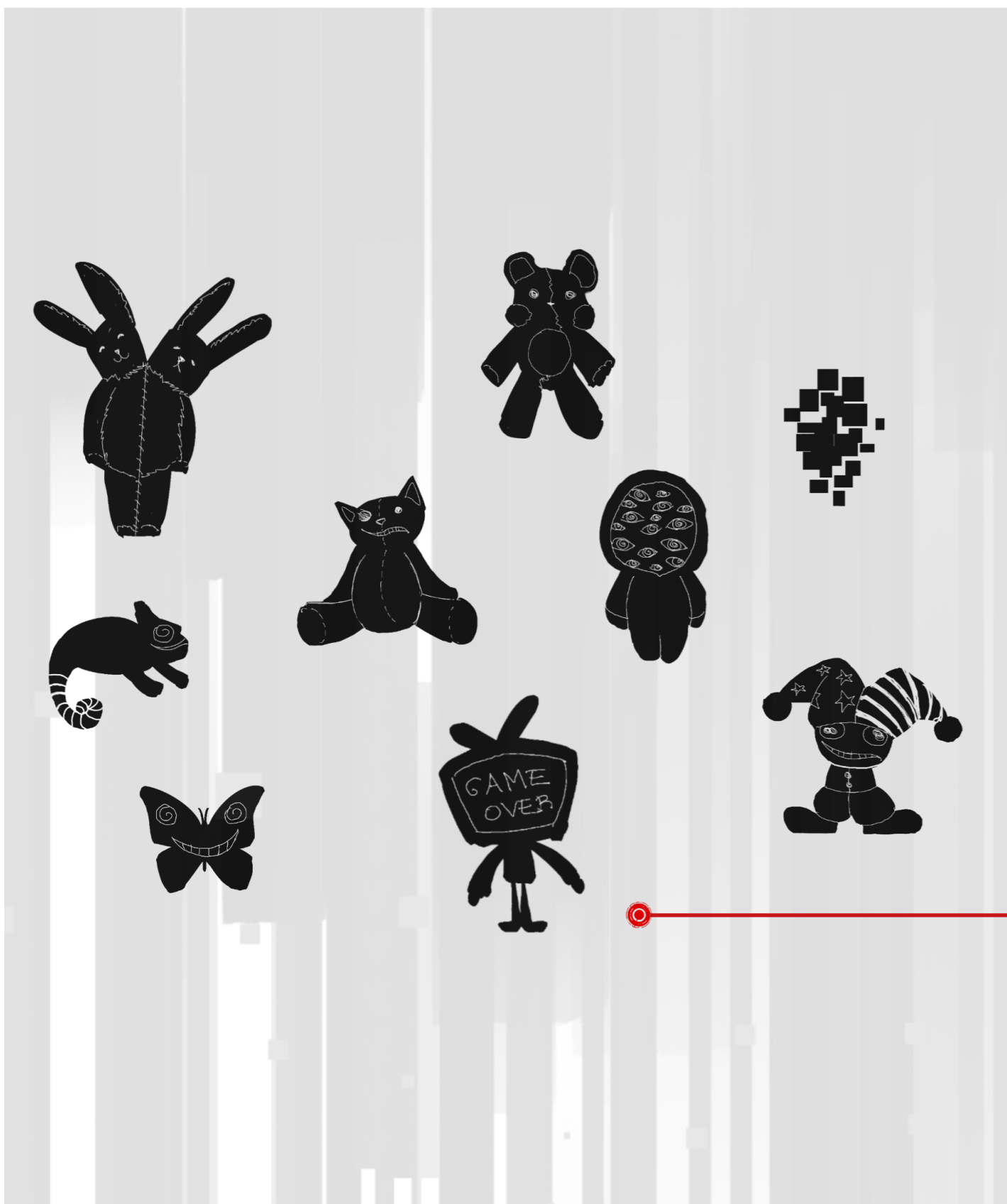


Aquí están algunas de las expresiones que este buen amigo muestra en momentos de crisis.

Para ello ha sido necesario estudiar superficialmente el funcionamiento de los principales músculos faciales relacionados con el movimiento mandibular y aplicar este conocimiento a la hora reflejar las diferentes emociones de forma simplificada.

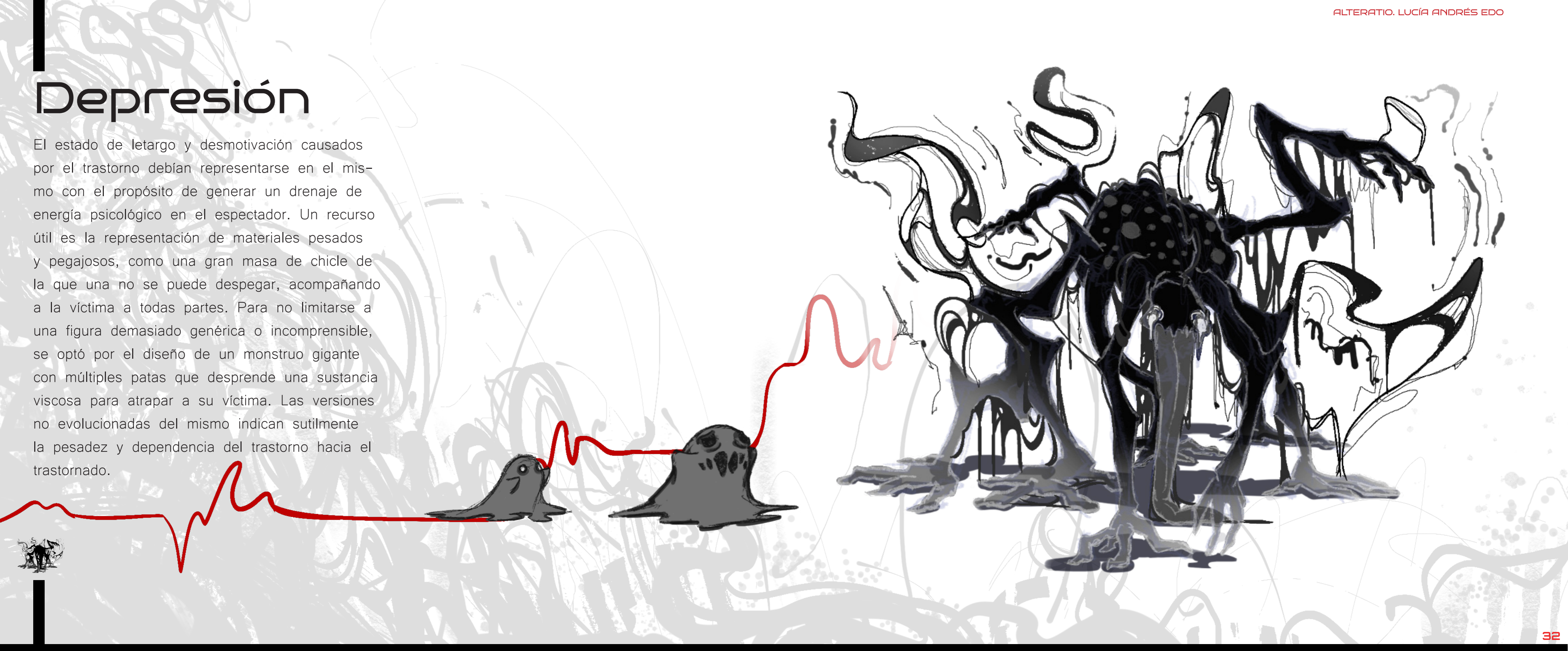


# Mini-Trastorno



# Depresión

El estado de letargo y desmotivación causados por el trastorno debían representarse en el mismo con el propósito de generar un drenaje de energía psicológico en el espectador. Un recurso útil es la representación de materiales pesados y pegajosos, como una gran masa de chicle de la que una no se puede despegar, acompañando a la víctima a todas partes. Para no limitarse a una figura demasiado genérica o incomprensible, se optó por el diseño de un monstruo gigante con múltiples patas que desprende una sustancia viscosa para atrapar a su víctima. Las versiones no evolucionadas del mismo indican sutilmente la pesadez y dependencia del trastorno hacia el trastornado.

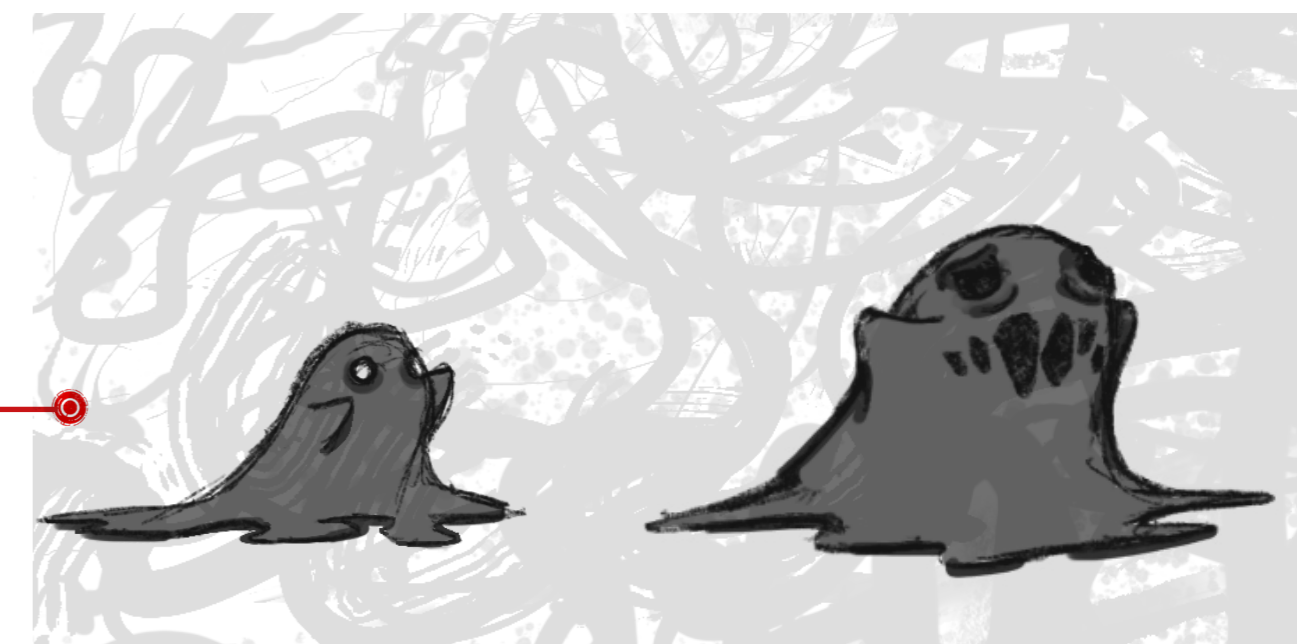






Algunos bocetos del trastorno

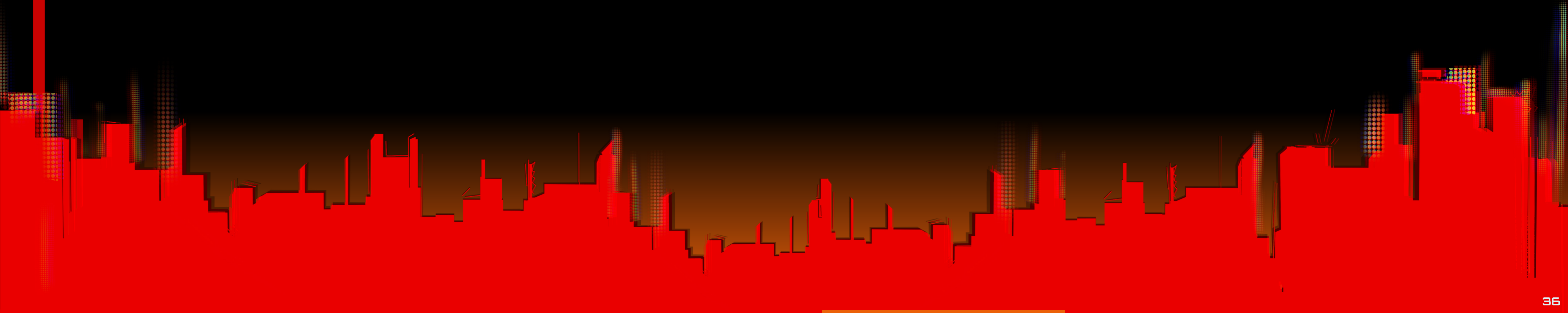
# Mini-Trastorno



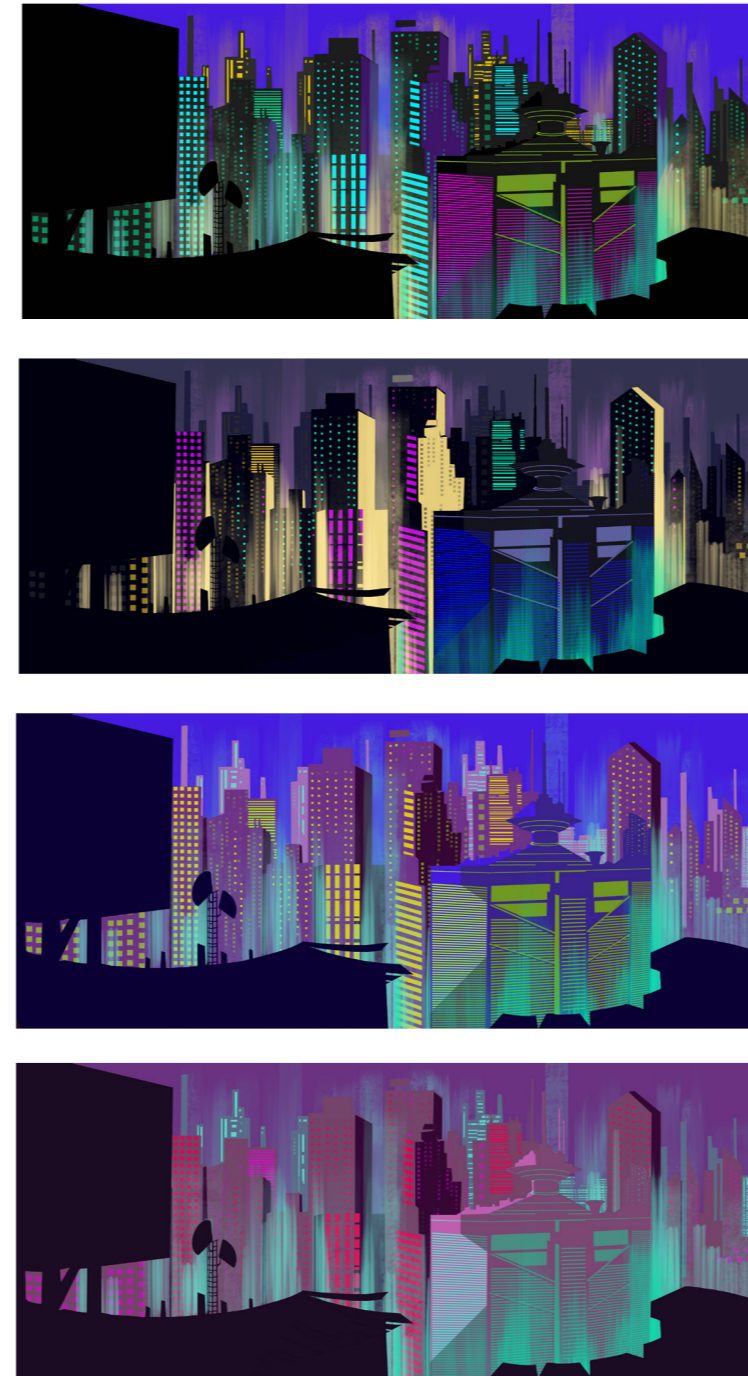
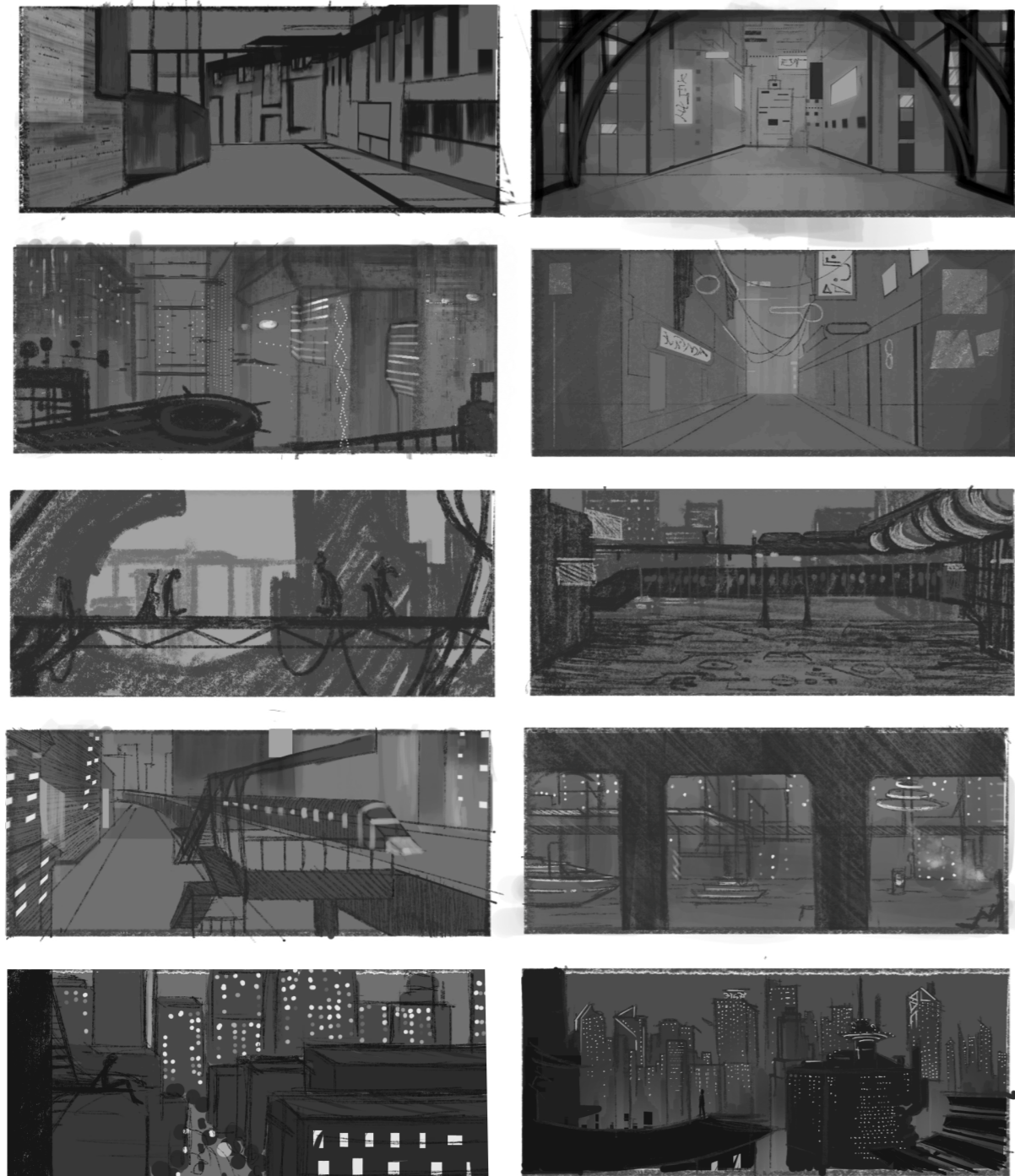
# Comparación de Tamaños



# PREPARANDO EL TERRENO



# Soak



Hay un mensaje oculto por aquí...



Bienvenidos a la ciudad de Soak (Kaos al revés), un lugar perfecto para perder la cordura. El contraste entre la versión diurna y nocturna es notable, ya que en este último caso la oscuridad resalta la publicidad tóxica que alimenta y atrae a los trastornos. Inspirada en Blade Runner y los films del Spider-verso, se ha optado por una paleta multicolor, siendo especialmente importante el papel de las luces y las texturas.



CUIDADO

GHOST IN THE SHEET

土  
可  
天

攻  
殼  
機  
動  
隊

MENTAL ISSUES ARE GONNA KILL YOU

Eye icon and stylized text

EAT TILL YOU DIE

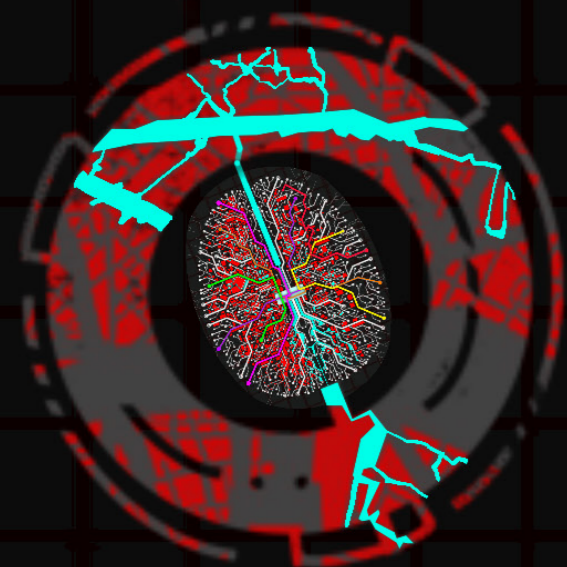


CUIDADO

土  
瓶  
下

攻  
機  
動  
隊

Rain  
Cabin



CASA DEP

RÍO E-BROU

PRISIÓN DE LAS BESTIAS

SALA DE ESPERA

CASA BIANCA

CENTRO DE SALUD RO-RO.H

GRAN PUENTE

CASA ANYA

L-7

L-3

L-21

L-5

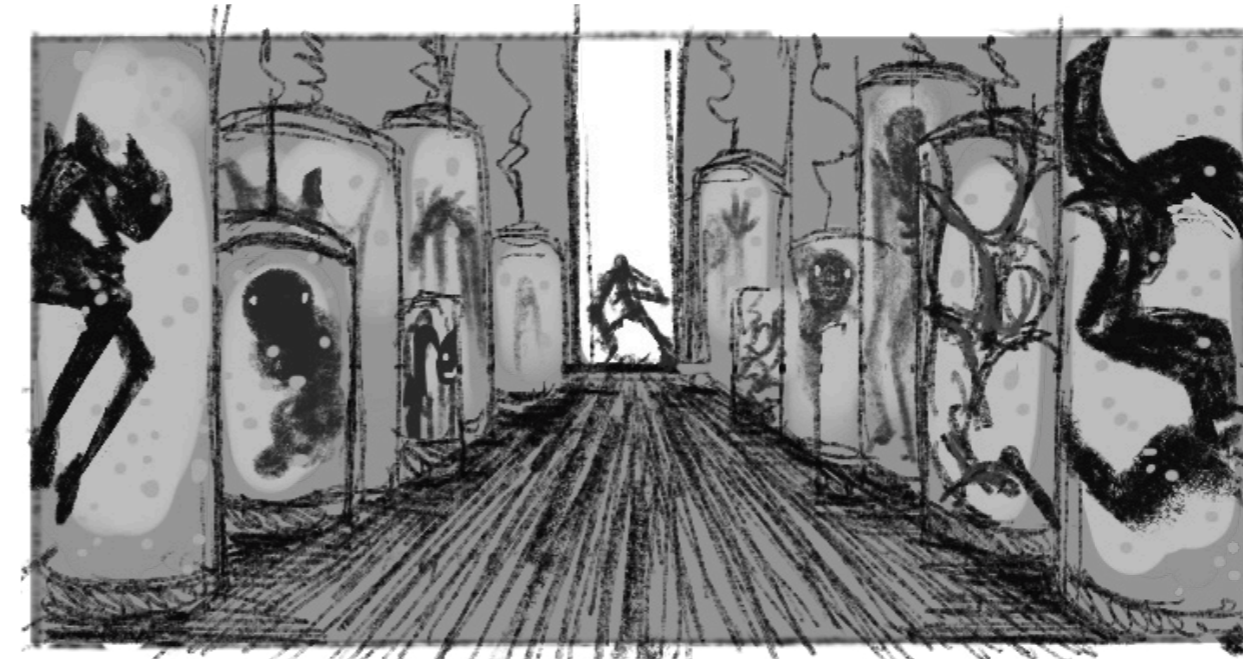
L-8

L-E-18

# MAPA de SOAK



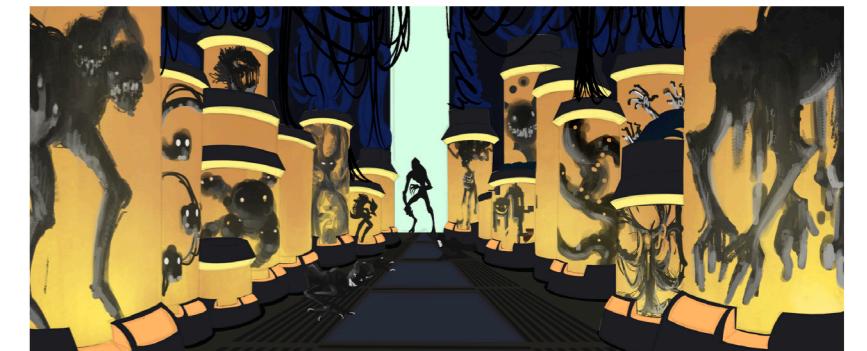
# Prisión de las Bestias



O poder estar colgando del techo

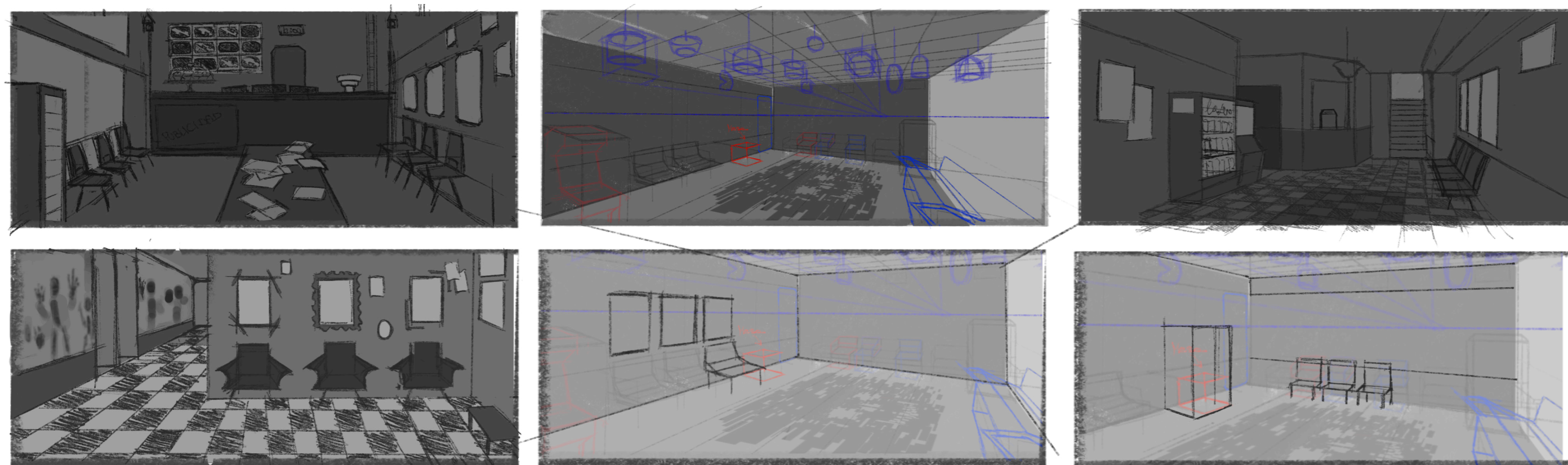


El laboratorio en posesión de las altas esferas, el lugar en el que los trastornos mentales son creados para poseer a la población. Para generar una idea más clara sobre la personalización de cada espécimen, se han utilizado diferentes formas y tamaños, incluyendo los tanques de criogenización donde se nutren y esperan a ser despertados.





# Sala de espera

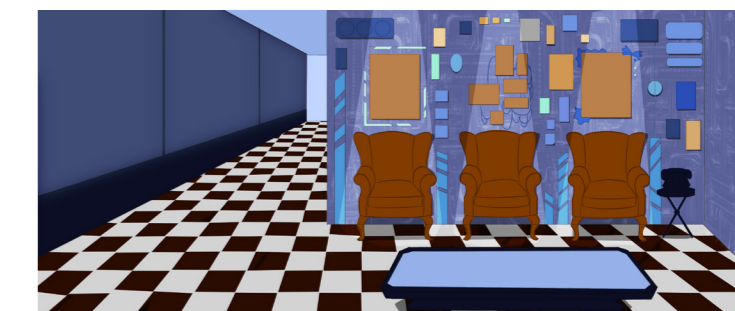
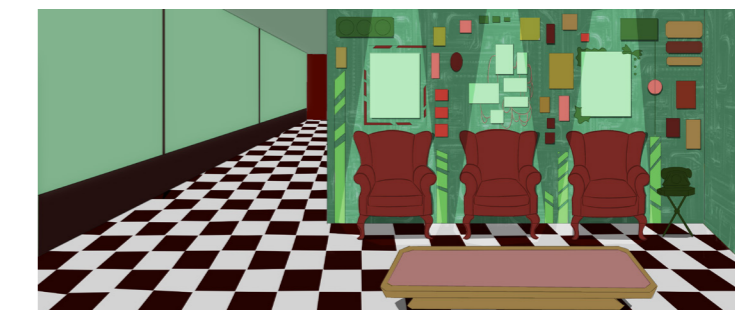
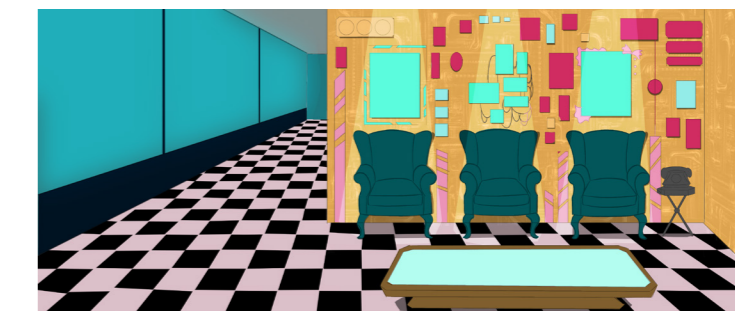


El Centro Psiquiátrico de Soak no es muy prometedor. Sin embargo, una mala reputación no sería, evidentemente, favorable para el negocio. Los directores del centro se han encargado de elaborar una tapadera para disfrazar las prácticas ilegales realizadas. Detrás de una apariencia alegre y acogedora, se esconde una realidad no tan agradable.

Este entorno permitía una amplia variedad cromática. La paleta finalmente seleccionada combina tonos cálidos en su mayoría con otros más fríos para dar pequeñas pistas a modo de simbología sobre el lugar. Mensajes colgados de las paredes y los propios retratos de los protagonistas anticipan una estrategia planificada para acabar con ellos.



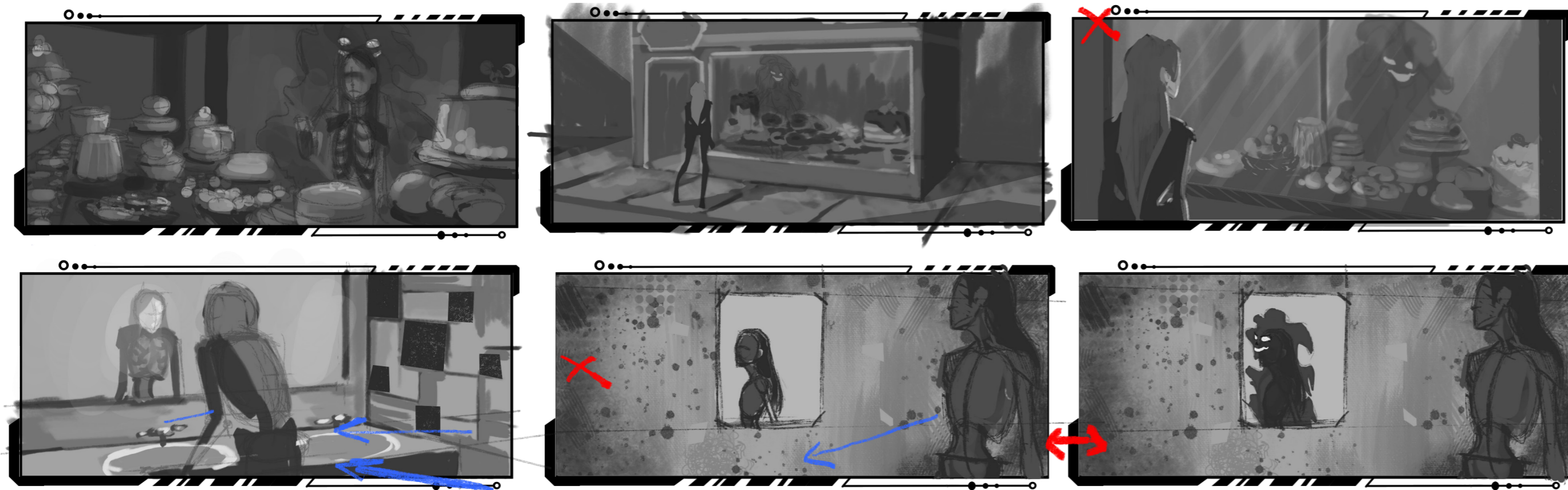
REFERENCIA A  
THE MATRIX







**¡ACCIÓN!**



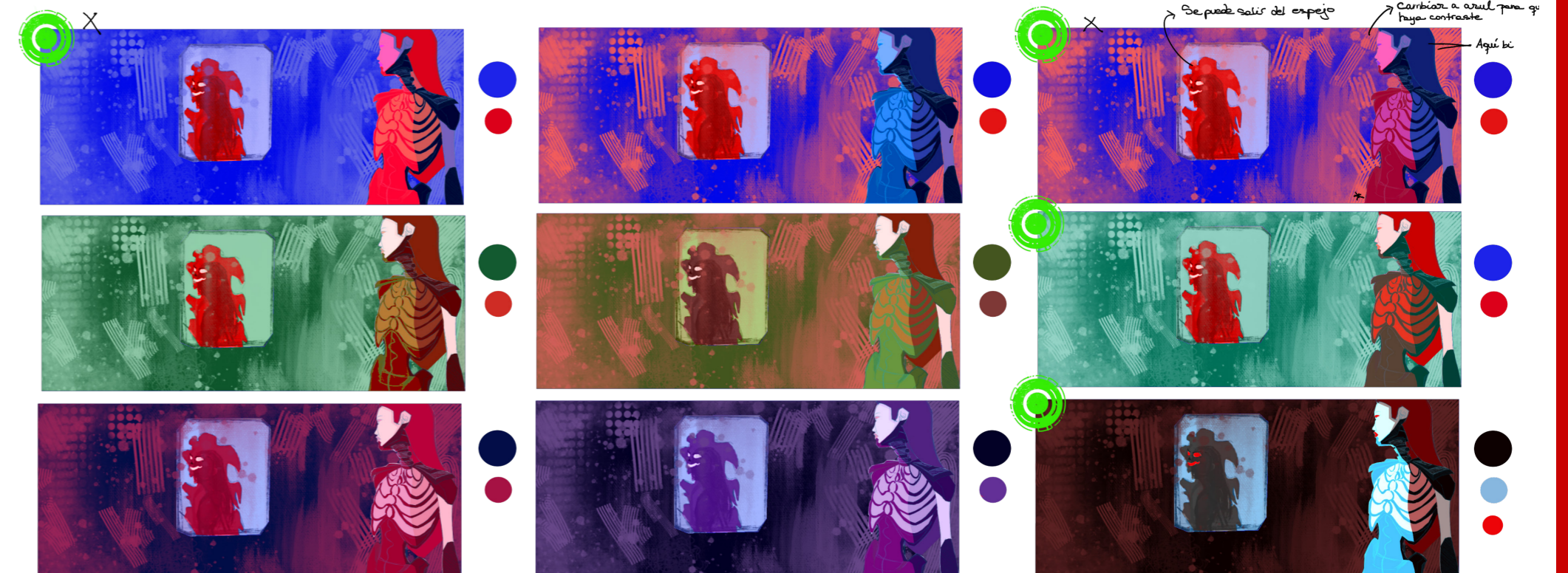
## Un poco del proceso

En este caso, la elección de color requería un alto contraste. Principalmente se trataba de distinguir figura y fondo. Cabe mencionar la diferenciación que se ha hecho siempre para clasificar bandos, como sucede con las espadas de Star Wars. Azul para los buenos y rojo para los malos. En esta escena, el azul se aplica a lo inanimado y estático, a la calma. A diferencia de la Sala de Espera, donde los cuadros de las paredes muestran mensajes tóxicos y provocadores, aquí vemos pequeños símbolos de esperanza y ánimo. El rojo, en cambio, quiere transmitir peligrosidad, perversión y amenaza. Estas sensaciones son proyectadas por el trastorno (completamente rojo) hacia Anya que, al tener ambos, representa la dualidad de aquellos que quieren salir de su prisión mental, pero todavía no saben cómo.

## Mírame

Ha llegado el momento de que, tanto trastornos como trastornadas, pasen a la acción. La primera de las tres escenas desarrolladas trata de la relación de Anya con la Anorexia. La idea de origen era representarla frente al goloso escaparate de una pastelería. La separación entre ella y los dulces por medio del cristal simbolizaría todo aquello que no se permite disfrutar gracias a la influencia del trastorno, que siempre acecha.

Sin embargo, y aunque no es una mala idea, traté de profundizar un poco más. No quería limitarme al concepto de comida en sí, ya que es con frecuencia el error con el que muchos juzgan el trastorno. Este problema está evidentemente relacionado con la comida y el peso, pero va más allá de eso. Finalmente decidí enfocarlo a la percepción de la propia imagen, ni tanto ni tan calvo. Es una forma de exponer las autoexigencias del personaje y su descontento pase lo que pase. Cuando Anya entra en el lavabo de la Sala de Espera, metafóricamente, su reflejo se transforma en el trastorno, que le recuerda cómo se debe sentir.



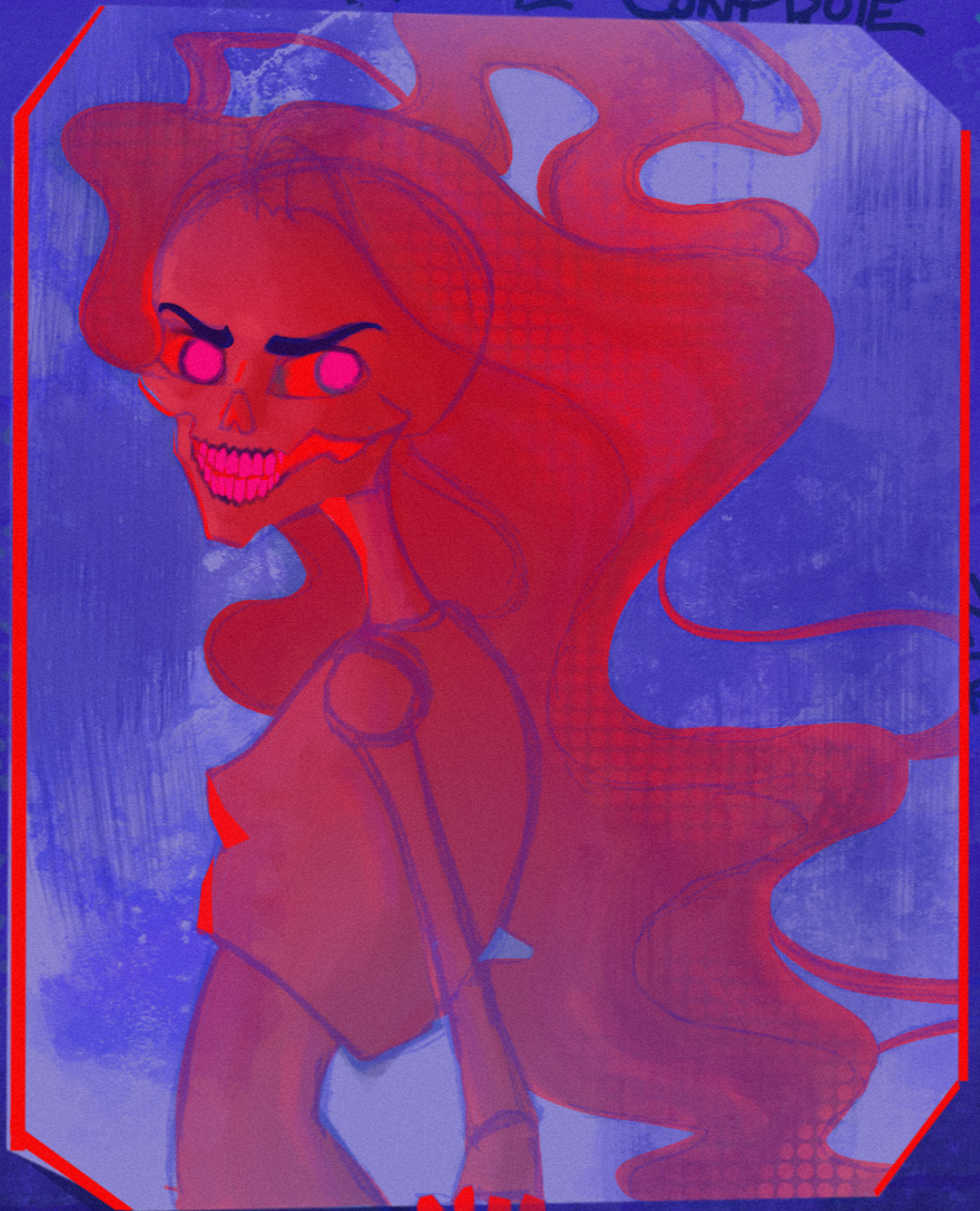


you can do it

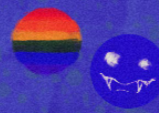
RESET

LOOK OUT

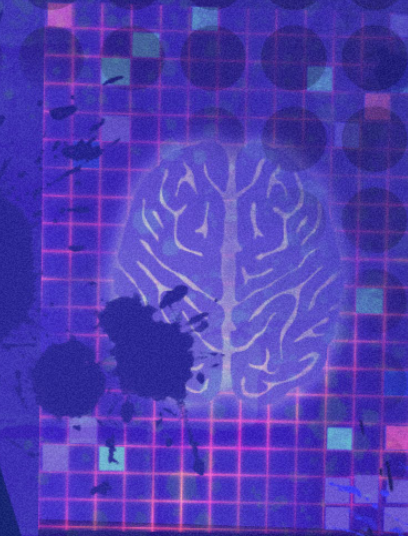
LEVEL UP



NO SE JES QUE TE CONTROLA  
FUCK YOU!  
W ASO MA  
I CAN LOVE YOU  
NO TE RINDAS  
GRL PWR  
W ASO MA  
I CAN LOVE YOU



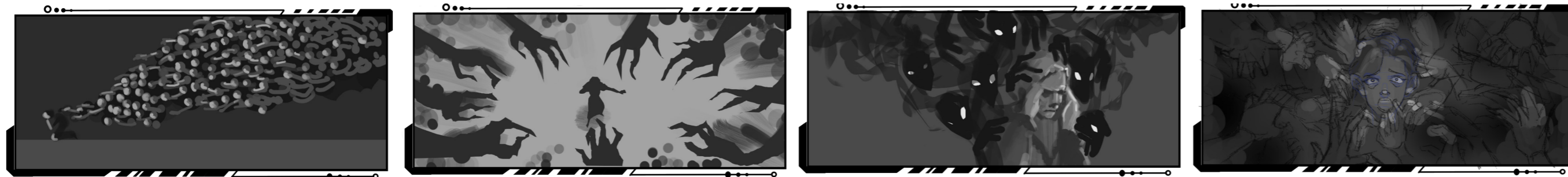
GRL PWR



SALUD MENTAL







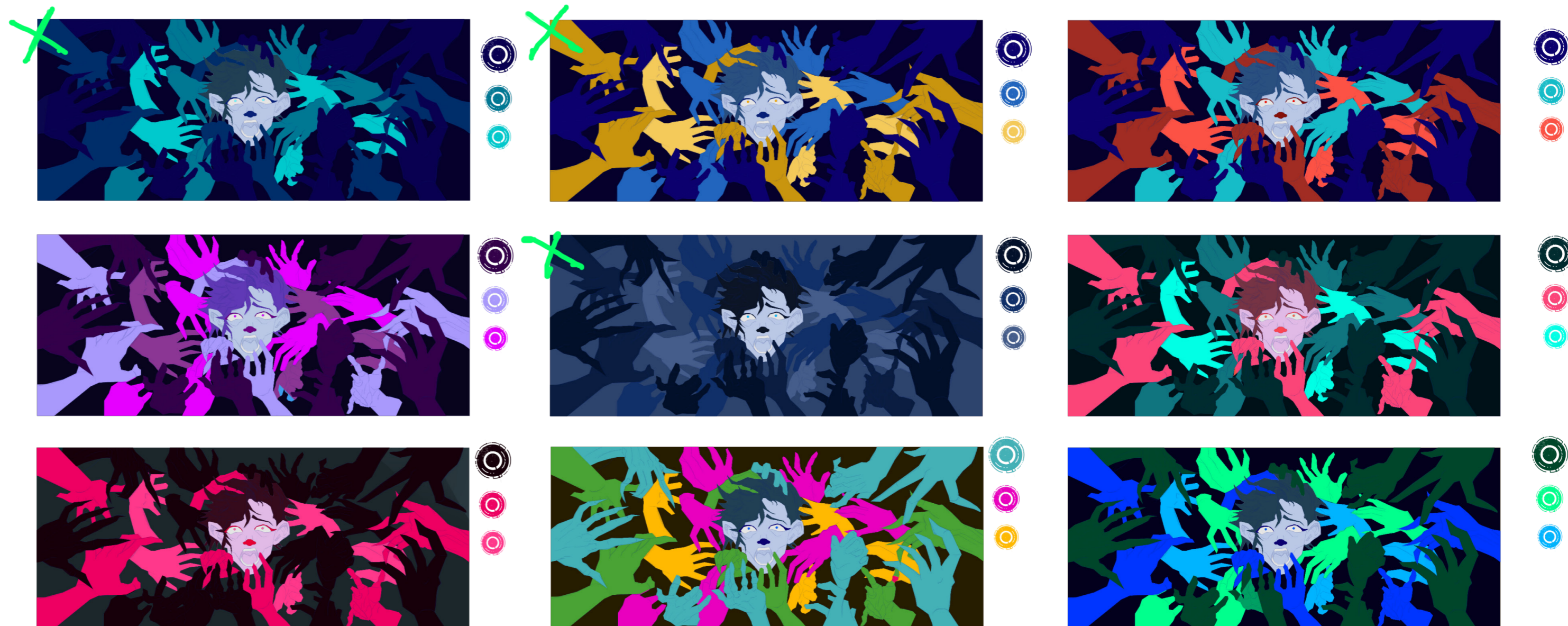
## Otro poco del proceso

En cuanto al color, la paleta finalmente seleccionada se constituye por tonos azules y amarillos. Esta vez, el azul alude a los aspectos depresivos de la vida de Dep, ya que es un color fácilmente identificable con ellos. El amarillo hace referencia a ese toque de esperanza que se quiere transmitir en estas escenas, en que hay luz al final del camino.

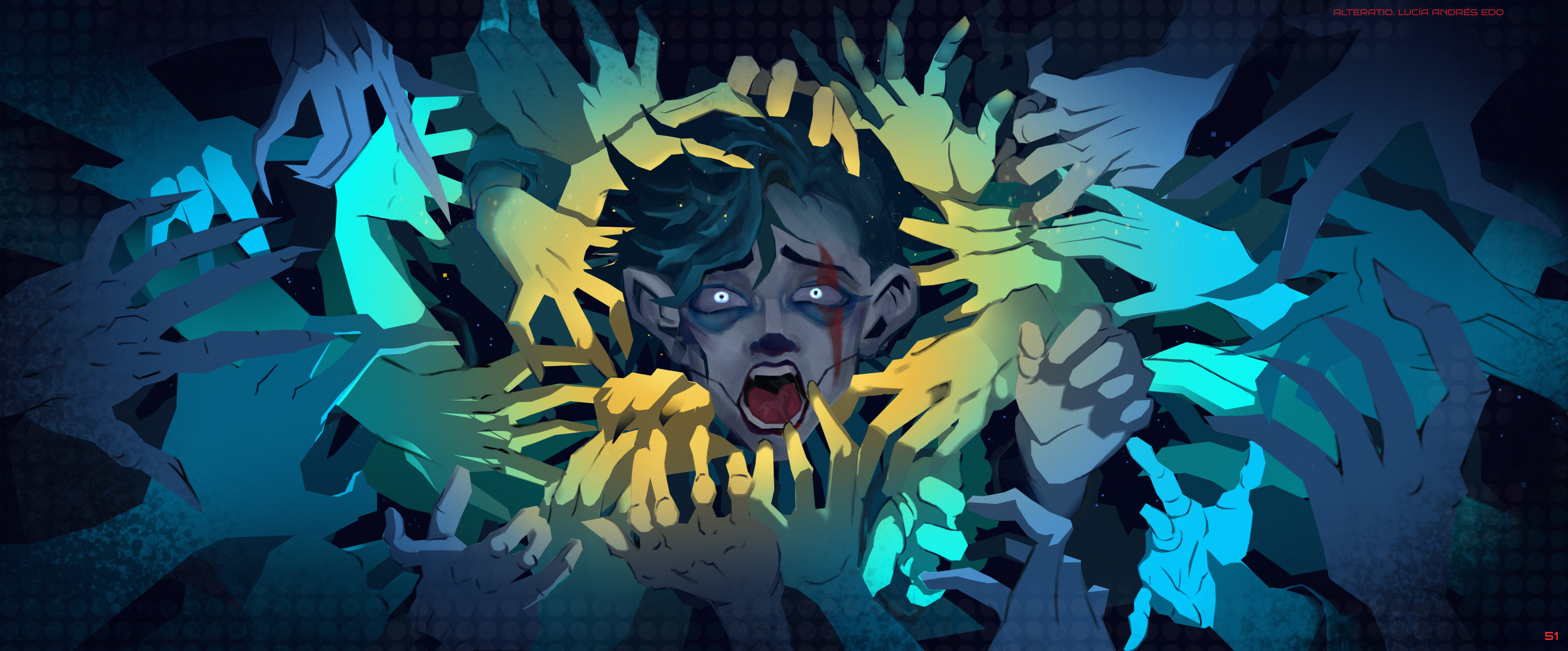
## Me ataca la Ansiedad

Me parece interesante la elección temática de esta escena. así todas las opciones planteadas apuntaban a un momento de crisis en Dep. Y es que se cree que la depresión se reduce a la ausencia de felicidad, cuando realmente abarca mucho más. Este ejemplo sigue siendo un tanto simplista, ya que se centra en uno de esos muchos aspectos (irritabilidad, aislamiento, culpa...). Y como todavía no he tenido oportunidad de desarrollar el personaje de la Ansiedad (y muchos otros, ejem) como he hecho con el resto de trastornos, he decidido que la escena gire en torno a ella para visibilizar un poco más este aspecto, que no es exclusivo de la depresión, sino que aparece en infinidad de situaciones y estados.

Las múltiples manos de la Ansiedad tratan de alcanzar a Dep, que se siente inevitablemente asfixiado e invadido. El recurso de la agrupación me parece una herramienta útil a la hora de representar estas sensaciones.

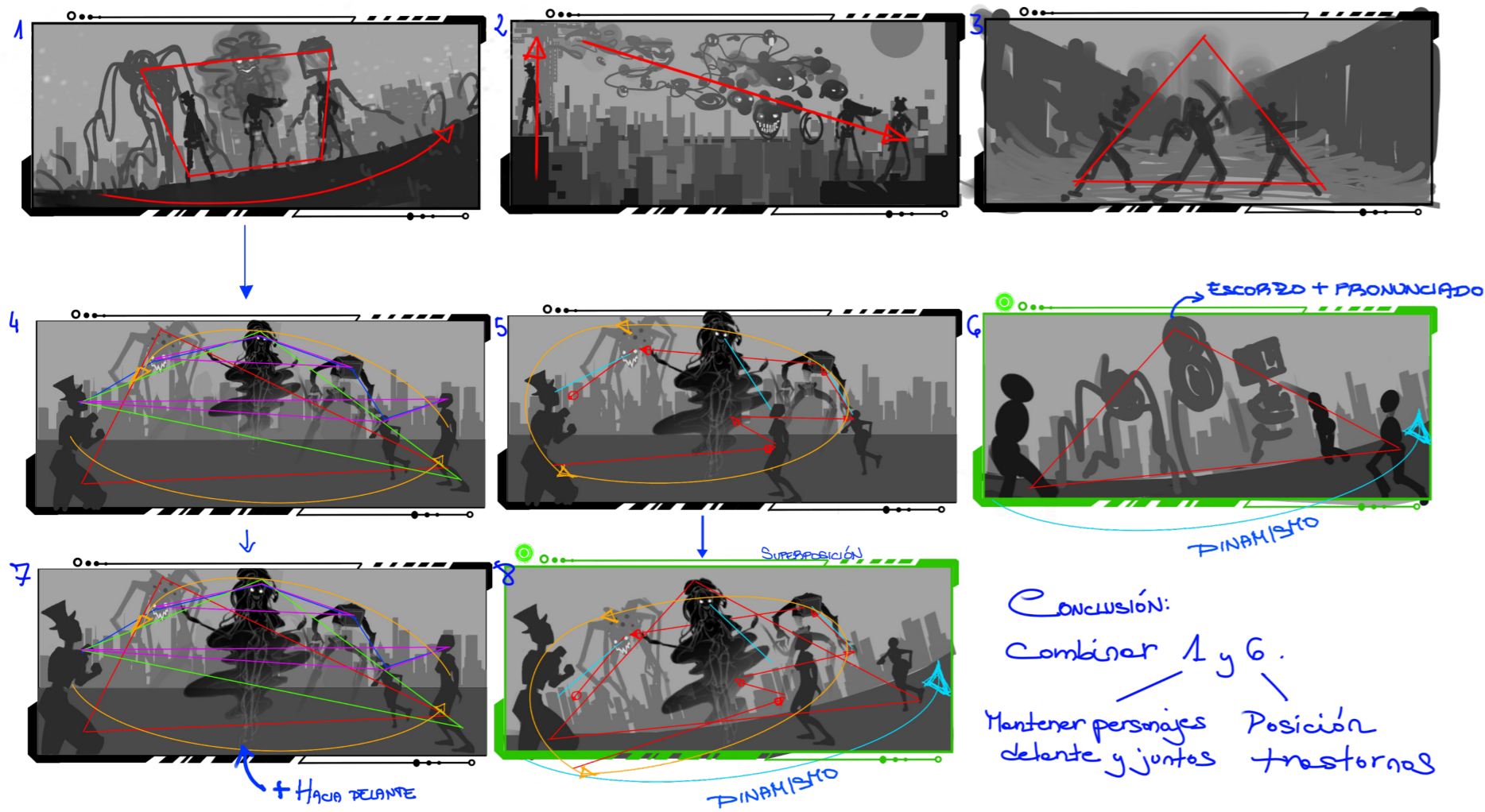






# La Batalla Final

Y aquí tenemos la escena final, la batalla en la que nuestros protagonistas se enfrentan cara a cara con sus respectivos trastornos. La ciudad de Soak no podría ser más caótica ahora que los trastornos de la Prisión de las Bestias han sido puestos en libertad. Anya, Bianca y Dep no han superado sus problemas ni mucho menos, no todavía, pero sí han evolucionado lo suficiente como para tomar conciencia de que han de luchar contra ellos y están dispuestos a hacerlo.



CONCLUSIÓN:  
 Combinar 1 y 6.  
 Mantener personajes delante y juntos    Posición trastornos



No sé vosotros/as, pero abocetar con monigotes me resulta tremendamente práctico.

## Otro poquito más del proceso

Para la gran batalla se han hecho diversos estudios compositivos. Al ser un momento tan importante en la narración, había que procurar captar la atención del espectador/a. Los protagonistas están en posición de defensa antes de atacar, por lo que enfocarse en las direcciones de fuerza y psicología de pesos sin generar confusión era una prioridad.

En cuanto al color y tras realizar diversas consultas, una paleta de tonos cálidos parecía ajustarse a los objetivos planteados. Peligro, tensión, momento decisivo... Destacar también el énfasis en las texturas aplicadas a partir del estudio de referentes como las dos películas de animación de Spider-Man y el ingenioso trabajo de Taylor Williams.





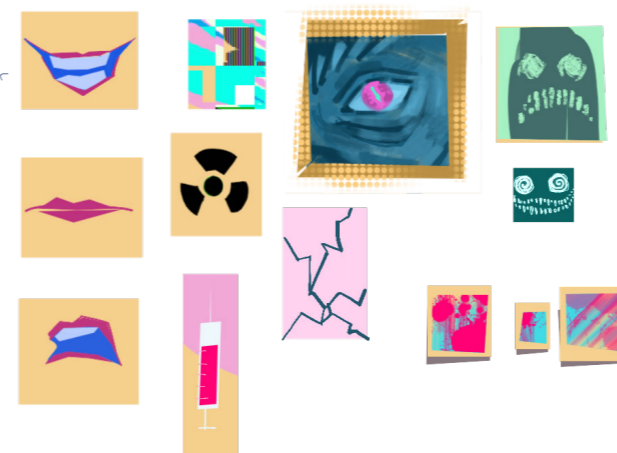
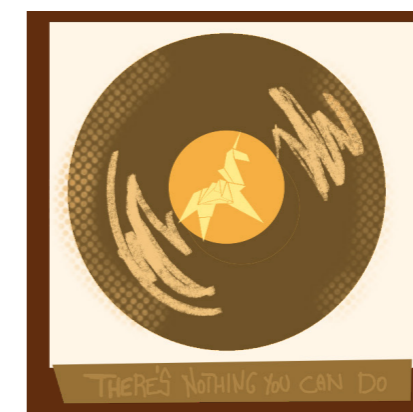
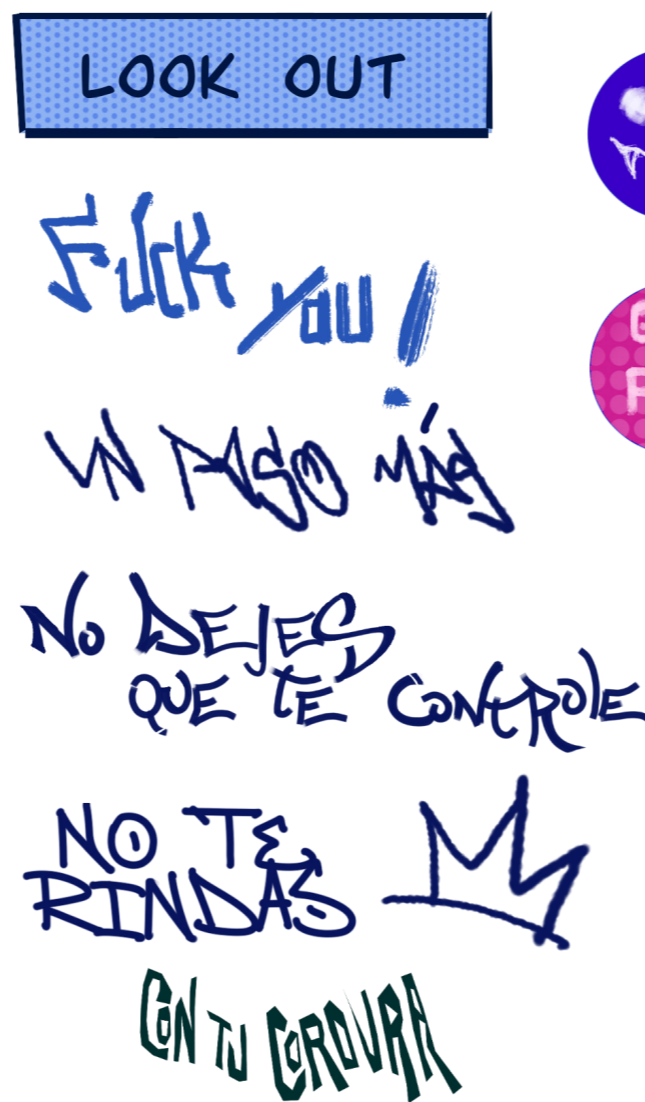
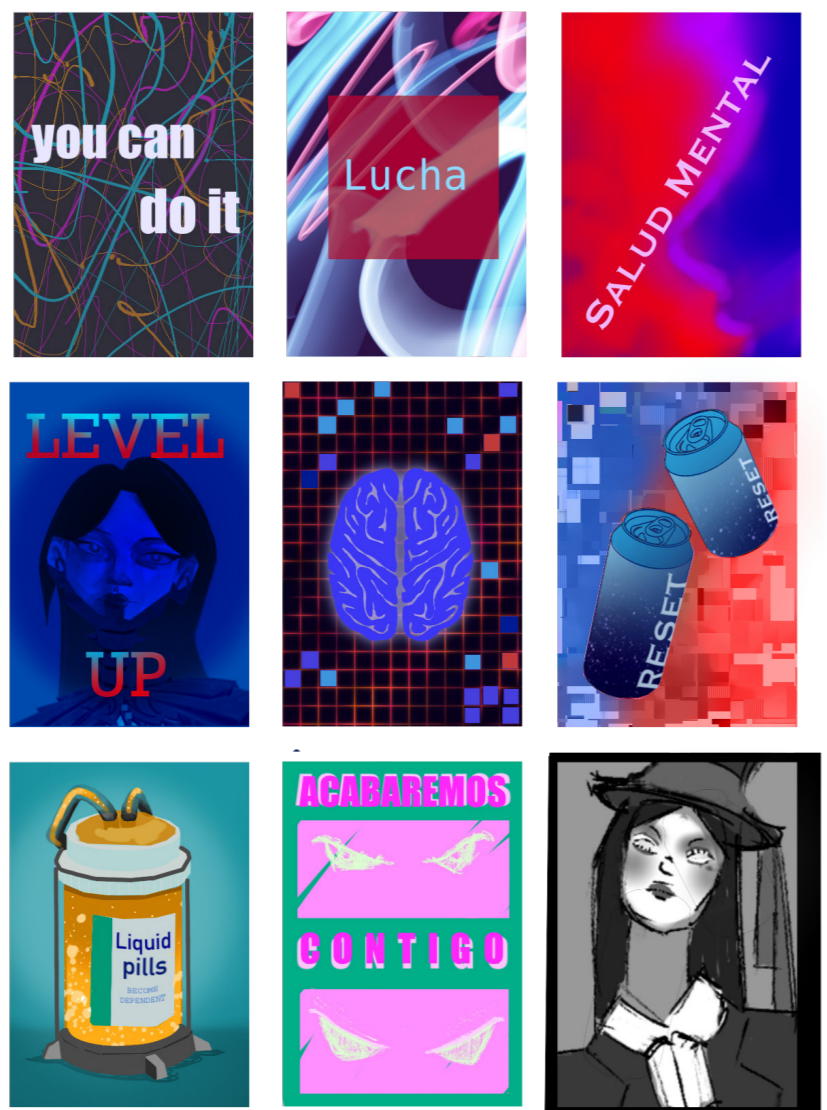


# LA MAGIA DE LOS DETALLES

En Concept Art, hay que mirar por lo práctico, por diseños funcionales y comprensibles, más que por el renderizado o la adición de infinitos detalles.

Sin embargo, una vez estos requerimientos se cumplen, es interesante añadir algún que otro grado de complejidad a la pieza y generar una imagen que resulte todavía más atractiva.

Por supuesto, todo depende de los objetivos del proyecto y la estética que estemos buscando. En lo que a este trabajo respecta, lo compararía con un pastel tremendamente bueno en sabor. Si además lleva unas pocas guindas y un letrero (algo como “Enhorabuena por tu TFG” de: Tu tribunal) mejor que mejor.





# IMPLEMENTACIÓN

Aquí puedes ver una demo para que te hagas una idea del aspecto que tendría el resultado del proyecto aplicado a la industria del entretenimiento.

Al tratarse de una narrativa transmedia, es trasladable a múltiples productos. En este caso, se ha realizado una implementación para el sector de los videojuegos y las plataformas en streaming.

La imagen de la izquierda muestra la maqueta de un juego de consola de la marca ficticia Noentiendo Glitch y a su derecha la serie animada de la plataforma ficticia Metflix.



# CONCLUSIÓN

Este ha sido un viaje cargado de emociones. El proceso de trabajo por sí solo me ha enseñado a trabajar la virtud de la serenidad y la calma, porque no voy a mentir: ha sido frustrante. Con todo, soy consciente de que estos obstáculos son parte del camino y de que sigo teniendo la oportunidad de mejorarlos. Diría que todo artista se enfrenta prácticamente a diario con el síndrome del impostor. Pensamos que nuestro trabajo no está a la altura o que no nos lo hemos ganado. Nos comparamos con otros que cuentan con años de experiencia en la industria y que una vez contemplaron a sus referentes como nosotros les contemplamos a ellos. Al igual que los personajes de esta historia, vivimos una realidad un tanto distorsionada. Es una buena forma de olvidar que se trata de un proceso de crecimiento personal, de superarse a una misma y de apoyarse en tu entorno. Porque difícilmente dejaremos de pensar “Podría estar mejor”, “Si hubiera...”, “Si en lugar de...”. Pero gran defensora del estoicismo, lo más complejo y el verdadero éxito se encuentra en olvidar lo que no podemos controlar, aceptar el ahora y esforzarse a través del equilibrio, esa es la clave. No estoy diciendo que yo haga esto, ¿eh? Solamente que estoy trabajando en ello y que este proyecto me ha estado ayudando a llevarlo a cabo.

Por otra parte, y siendo esta mucho más grande que la anterior, he disfrutado una barbaridad. Explorar nuevos estilos y herramientas de trabajo me ha ayudado a crecer como artista. Investigar a nivel teórico me ha aportado mayor sensibilidad sobre la salud mental y me ha hecho darme cuenta de lo poco que sé y lo mucho que quiero continuar aprendiendo sobre este ámbito. Al fin y al cabo, se trata de un concepto interconectado con todos los aspectos de nuestra vida y si no tomamos iniciativa, nadie lo hará por nosotros.

Y es que el arte tiene un poder subestimado y altamente potente. “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad” dijo nuestro amigo Stan Lee a través de una historia que ha dado lugar a uno de mis máximos referentes artísticos. Los artistas poseemos el don de la creatividad y la influencia, de la sensibilización y la expresión en múltiples formatos. Paradójicamente, este es un don que se trabaja, una semilla que, bien cuidada, puede llegar a crecer y crecer y crecer... Y no es fácil, por supuesto que no. Pero las afortunadas que hemos encontrado nuestro camino, sin importar

el área de conocimiento que sea, contamos con una gran ventaja: somos unas apasionadas. Así que los golpes quedan amortiguados por la motivación y el amor hacia lo que una hace, porque haber encontrado esa luz vital es estímulo suficiente para seguir luchando.



# AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a mis psicólogas Pepi y Amparo, por su apoyo, lecciones de vida y la información facilitada para completar el proyecto. A Lucía y Andrea, que indirectamente también me han sostenido. A mi tutor Paco de la Torre, por orientarme e introducirme en el maravilloso nicho de la creación de mundos. Y bueno, sé que esto no es una tesis, pero siento la necesidad de agradecer también a otras personas que, de una forma u otra, han dejado huella en mí. Mil gracias al maestro friki Enrique Millán, por todo lo aprendido en morfología estética (lo cual he podido aplicar también a este proyecto) y sus lecciones de vida. A Juanjo, por enseñarme la magia de los VFX y apoyarme siempre que lo he necesitado.

Agradecer mis descubrimientos de este quinto año: a Susana García y Miguel Vidal, por dejarme asistir a vuestras clases y formarnos a través de vuestro amor por la animación. Al equipo *En la Misma Onda*, especialmente a Asun, Meris y Ananda, por los intensivos de estudio y apoyo emocional, pedazo personas.

Fuera del ámbito universitario, gracias a Juan, por ser un referente, mantener viva mi pasión por el arte y hacer de hermano mayor. A mi cochita, por hacer de su valentía y dedicación musical un ejemplo a seguir. Cochito también, que el lore de *Hora de Aventuras* y los videojuegos no pasan desapercibidos. A mi padre, por abrirme la puerta al universo cyberpunk desde pequeña, las tardes de cine y sus dibujos fantásticos, por utilizar sus dotes de doctor para que pudiese seguir trabajando, su cariño y evolución al apoyarme en la carrera. A mis apoyos incondicionales Lluch y Azu, y a Yoana, por recordarme lo bella que es la vida.

Y muy, pero que muy especialmente a Concha Edo Belenguer, por estar ahí siempre para nosotros a pesar de las borrascas y ser mi máximo referente.



